

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #250 | 3,99€
Play manía
REGALO GUÍA DOBLE
32 PÁGINAS
BLOODSTAINED + CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED
ESPECIAL WOLFENSTEIN
· Analizamos Wolfenstein Youngblood y Cyberpilot
· Retroplay: la historia de la saga Wolfenstein
¡YA LO HEMOS JUGADO!
DOOM ETERNAL
De vuelta al infierno
COMPARATIVA
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
FIFA 20
¡FÚTBOL EN ESTADO PURO!
REPORTAJE
CONTROL
Acción y fenómenos paranormales
CYBERPUNK 2077
Bienvenidos al futuro distópico de CD Projekt
EL TERROR LLAMA A TU PUERTA
Man of Medan y otros juegos de miedo que nos acechan
LOS AVANCES MÁS PUNTEROS
Borderlands 3, Monster Hunter World: Iceborne, GreedFall...
Playmanía 250 Precio 3,99€
8 424094 800032 00250

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Comienza la temporada

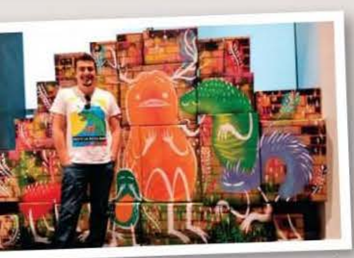
Bueno, en realidad todavía no. Cuando leáis esto todavía estaremos en agosto y quedarán algunas semanas antes de que se cierre el mercado de fichajes en España y para que comience nuestra Liga. Pero nosotros ya hemos probado las nuevas ediciones de los dos simuladores futbolísticos por excelencia: *eFootball PES 2020* (que se ha puesto las pilas con el tema de las licencias hasta el punto de dejar a su rival sin la Juve) y *FIFA 20*, que una temporada más vuelve a perfilarse como el juego de fútbol más completo y preferido por los jugadores. Por esta razón le hemos dedicado la portada este mes, que además hacía un par de años que no salíamos con un tema "futbolero".

Pero si no te gusta el fútbol, tranquilo porque en este número tenemos otras apuestas muy distintas. Como la doble guía que regalamos este mes, con uno de los juegos más vendidos en los últimos meses (*Crash Team Racing: Nitro-Fueled*), junto a la auténtica sorpresa de este verano: *Bloodstained: Ritual of the Night*. Confíamos en que este peculiar combo sea de vuestro agrado y hayamos acertado eligiendo las guías. Desde aquí, os animo a que nos escribáis pidiéndonos las guías de los juegos que queráis.

Por lo demás, echamos un ojo al futuro cercano que pinta excelente con los juegos que llegan a finales de agosto o en septiembre como *Man of Medan, Control, Monster Hunter World: Iceborne, Borderlands 3, Catherine: Full Body*, el prometedor *Greed-Fall*... Y también hemos viajado hasta 2077 para ver qué nos deparará ese año. Y lo que hemos visto es un juegazo que está llamado a ser el techo de la presente generación y que nos morimos de ganas por jugarlo. Pero mientras llegan todos estos juegazos, permitidnos que nos vayamos unos días a la playa. ¡Volveremos con las pilas cargadas!

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... volar a la primera edición de la QuakeCon europea, probar FIFA 20 y cerrar el número a tiempo para irnos a la playa.



Carlos Torres estuvo en la presentación de *Concrete Genie* y habló con sus creadores. Podéis leer la entrevista en este número.



Borja Abadie se dio una "volta" por Berlín para probar *FIFA 20* y entrevistar a Matt Prior, uno de sus responsables.



Y Dani Acal viajó también a Londres, a la primera edición europea de la QuakeCon. Allí probó *Doom Eternal* y otras novedades de Bethesda. ¡Y se hizo amigo del Doom Slayer!

Lo que nos habéis dicho...

¡Muchísimas gracias!



@Altair_Alpha
Hace tiempo que no leo, con detenimiento y en profundidad, la prensa en general. E incluso dejé de comprar mensualmente, por no poder dedicar una buena lectura, revistas de videojuegos, que son las únicas que compraba. La @revisplaymania de este mes me parece excepcional.



250 numerazos ya...



@OmegaBrugal
Gran número un mes más desde hace ya casi 250... Espero otros 250 números por lo menos @revisplaymania.

Fans de Final Fantasy



@Quarix82
Espectácular la portada que se han marcado este mes los cracks de @revisplaymania.

Un lector incansable



@JaviLannister
Un mes más de nuevo en mis manos la revista de este mes y ganazas tenía de tenerla. Súper portada, con la guía de *Judgment* y como siempre con datos y análisis muy interesantes. No me cansaré de decirlo pero gracias por vuestro gran trabajo.

Disfrutando como niño



@IkarugaShock
"Peazo" artículo de nuestro adorado @YeOldeNemesis en el último número de @revisplaymania. ¡Más razón que un santo! Disfrutando un juegazo como *Bloodstained Ritual of the Night* como un niño con zapatos nuevos.

¡Feliz verano!



@Alejandro_1983N
Lo prometido es deuda. Nada como leer @revisplaymania a la orilla del mar, que es casi una tradición por estas fechas. ¡Un saludo! ¡FELÍZ VERANO!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #250





Probamos el nuevo FIFA

» Viajamos hasta Berlín para echarnos nuestros primeros partidos a *FIFA 20* y contaros todo sobre su nuevo modo VOLTA, las novedades de FUT, los cambios en su jugabilidad...



» Viajamos hasta la QuakeCon para sumergirnos en los vibrantes tiroteos de *Doom Eternal*.



» Wolfenstein: Youngblood es un shooter cooperativo protagonizado por las gemelas Blazkowicz.

REPORTAJE

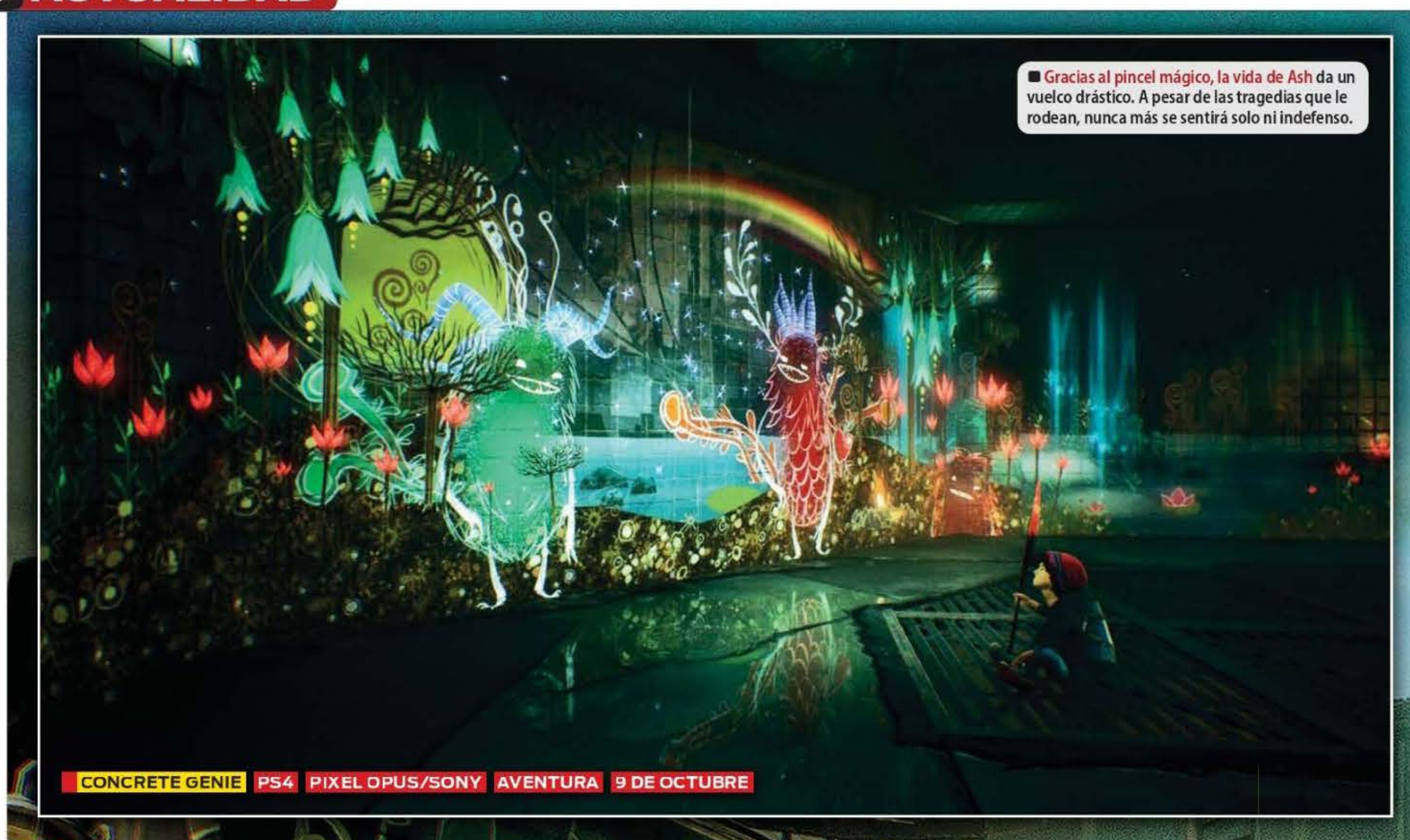
PÁGINA 26

Así será Cyberpunk 2077

Seguimos obsesionados con el nuevo juego de CD Projekt, y seguro que vosotros también lo estaréis cuando leáis nuestro reportaje. ¡Futuro en negro!

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...





Gracias al pincel mágico, la vida de Ash da un vuelco drástico. A pesar de las tragedias que le rodean, nunca más se sentirá solo ni indefenso.

CONCRETE GENIE | PS4 | PIXEL OPUS/SONY | AVENTURA | 9 DE OCTUBRE

La imaginación brilla más en plena oscuridad

CONCRETE GENIE ES UNA AVENTURA EN LA QUE EL ARTE TRASCIENDE LA REALIDAD.

La vida de Ash no es sencilla. La ciudad donde vive no es más que una desierta y fantasmal sombra de lo que era y, por si esto fuera poco, una pandilla de niños y niñas le acosa y tortura haciendo de su existencia una insufrible pesadilla. Afortunadamente, nunca estamos solos y, hasta en los lugares más recónditos de nuestra imaginación, podemos encontrar la ayuda necesaria para luchar contra las adversidades.

A pesar de la aparente fragilidad del protagonista, Ash cuenta con un pincel mágico que insufla vida a sus dibujos. Gracias a esta poderosa herramienta y a la inagotable imaginación del niño, las paredes se convierten en enormes lienzos en los que podremos plasmar todo aquello que necesitemos para superar diferentes desafíos mientras devolvemos el colorido y la esperanza a la ciudad. Ash podrá dibujar a diferentes monstruos, cada uno con habilidades específicas, para solucionar originales puzles y poder acceder a nuevas zonas del mapa. Estas criaturas, aunque serviciales, son realmente caprichosas, así que antes de ayudarnos nos pedirán todo tipo de favores. Además, el carácter y personalidad de estos aliados dependerá de los ornamentos que utilicemos para pintarlos. Estos elementos y plantillas los conseguimos al encontrar páginas del cuaderno de Ash mientras exploramos la ciudad. Pero no todo va a ser dibujar. El pincel mágico nos irá otorgando nuevas habilidades a lo largo de la aventura, tales como deslizarnos por el suelo como si fuéramos en patines o lanzar salpicaduras de pintura que dañan a nuestros enemigos. Con esto, *Concrete Genie* consigue una variedad jugable notable, alternando secciones de sigilo y plataformeo, con pausados y creativos puzles, para seguidamente ofrecernos combates tan intensos como divertidos. Además de una emotiva historia y un buen número de mecánicas, el título cuenta con un apartado gráfico muy sólido y generoso en efectos y artificios. Lo mejor, el lanzamiento de este singular exclusivo de PS4 está a la vuelta de la esquina.



» NO HAY MEJOR **LIENZO** QUE LA **REALIDAD VIRTUAL**

Además de su historia principal, *Concrete Genie* contará con una experiencia diseñada para PlayStation VR. Ésta nos permitirá dibujar con plena libertad en un entorno tridimensional inmersivo, en el que la espectacularidad de nuestros diseños adquiere un nivel sorprendente.





■ **El poder hacer parkour** por los tejados de la ciudad nos permite evitar a nuestros enemigos y movernos por el mapa con más dinamismo.



Hasta en los lugares más recónditos de nuestra imaginación, podemos encontrar la ayuda necesaria para luchar contra las adversidades.

EL TERMÓMETRO







POLONIA SIGUE EN LA CRESTA DE LA OLA

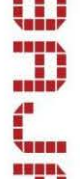
Al menos en lo que a desarrollo de juegos se refiere. Y no sólo nos referimos a CD Projekt y su *Cyberpunk 2077* (que incluso se permiten "frivolités" como contar con Keanu Reeves para su juego). También están Techland con su *Dying Light 2*, Bloober Team con *Layers of Fear 2*...

PLAYSTATION VR, EN SU MEJOR MOMENTO

Ya lo dijimos el mes pasado y no nos cansaremos de repetirlo: PlayStation VR está de dulce y, si aún no has dado el salto a la realidad virtual de Sony, creemos que éste es el mejor momento para hacerlo por la cantidad de juegazos en su catálogo.

LOS JUEGOS BASADOS EN SERIES DE TV

The Walking Dead: The Telltale Definitive Series, Stranger Things 3: The Game, One Punch Man, Attack on Titan 2: Final Battle... Los juegos basados en series de TV (tanto de "imagen real" como de anime) siguen gozando de muy buena salud en PS4.





FALLECE UN JUGADOR DURANTE UN TORNEO

El jugador Bryand McIntosh, más conocido dentro del "mundillo" de *Street Fighter V* como Krucial B, falleció durante un torneo. Lamentamos su muerte. Al parecer, las condiciones de juego durante el evento eran muy deficientes, con espacios muy masificados y zonas que superaban los 37º.

LAS POLÉMICAS CAJAS DE BOTÍN

Las llamadas "cajas de botín" en los videojuegos siguen generando controversia. La polémica salpica ahora a EA, que ante la prohibición de Bélgica, no las considera una práctica "nociva".

MÁS RETRASOS DE JUEGOS DESEADOS

Como por ejemplo, el de *Blacksad: Under the Skin* que llegará finalmente el 5 de noviembre (se lanzará con voces y textos en castellano, eso sí), *Summer in Mara* (que se va a febrero de 2020) o la edición física de *The Messenger*, que se va a retrasar también unas semanas.



Al contar con personajes de apoyo, los ataques conjuntos pueden ser devastadores.

Hay costumbres que nunca deben perderse. Goku era, es y será... un comilón.

La recreación de los personajes mostrados hasta el momento es espectacular.

Goku no estará solo en su aventura rolera

DRAGON BALL Z: KAKAROT | CYBERCONNECT2 | PS4 | 2020

Bandai Namco ha anunciado que Gohan, Vegeta y Piccolo serán completamente jugables en *Dragon Ball Z Kakarot*. Estos personajes contarán con sus populares técnicas, estilos de combate y habilidades. También han confirmado que otros luchadores, tales como Krilín, Yamcha, Then Shin Han o Chaoz, estarán disponibles como personajes de apoyo y usarán sus movimientos más característicos para ayudarte en los combates más desafiantes. Además, la distribuidora ha aportado detalles sobre la progresión de los personajes. Con el fin de hacer frente a las amenazas cada vez más poderosas, los jugadores tendrán que entrenar a fondo a sus luchadores. Habrá dos maneras de mejorar a tu personaje. Por un lado, durante nuestras travesías por el mundo de Dragon Ball lucharemos contra enemigos que nos otorgarán puntos de experiencia. Además, los jugadores podrán reunir diversos ingredientes y preparar platos que les permitirán disfrutar de bonificaciones permanentes de sus características. Como todo buen saiyan sabe, no hay mejor manera de entrenar que viviendo frenéticos combates, y por supuesto... comiendo sin medida ni límite. Sin duda, CyberConnect2 está haciendo los deberes.



Las calles de tu ciudad te son familiares, aunque la vida en ellas haya cambiado por completo.



El diseño de escenarios se ha desarrollado en colaboración con el Departamento de Bomberos de la ciudad de Kobe.

DISASTER REPORT 4: SUMMER MEMORIES | PS4 | NIS AMERICA | 2020

Esperando el desastre durante una década

A consecuencia de un enorme terremoto, tu apacible y acomodada vida nunca volverá a ser la misma. Tu ciudad ha quedado totalmente devastada, todo lo que te rodea es caótico y anárquico, y tu supervivencia pende de un hilo constantemente. Tus decisiones frente a situaciones límite y tu relación con los supervivientes que encuentres definirán tu destino. Esta es la atractiva premisa de *Disaster Report 4: Summer Memories*, una aventura postapocalíptica japonesa que, aun habiéndose anunciado en 2010, llegará a occidente el año que viene. La versión nipona tiene varias skins en colaboración con populares animes y dos DLC que abordan una trama posterior a la historia principal, pero se desconoce si estos contenidos adicionales llegarán a nuestras tierras. Habrá que esperar un poco más.

THE WITCHER | NETFLIX | FINALES DE 2019

The Witcher no tendrá un villano antagónico principal

Después del épico primer tráiler de la serie de *The Witcher*, las expectativas sobre la adaptación han aumentado aún más, pero surgieron muchas dudas sobre si la historia contará con un villano definido. La guionista y productora Lauren S. Hissrich ha respondido rauda y contundente: "No hay realmente un villano, una de las cosas que nos gusta explorar es la escala de grises de los libros".



Según declara la guionista, las motivaciones de todos los personajes serán comprensibles, humanas y emocionales.



Que nuestras decisiones tengan un impacto directo en la jugabilidad tiene muchísimo potencial.

DIGIMON SURVIVE | BANDAI NAMCO | PS4 | 2020

Regreso a Mundo Digital

Digimon Survive es la nueva y prometedora aventura de rol y supervivencia de Bandai Namco, basada en el archiconocida manganime japonés. Combinando la narrativa de una novela visual con un sistema de combate táctico, esta entrega promete ser la más ambiciosa de la saga. La historia nos pone en la piel de Momotsuka Takuma, quien disfruta de un campamento extracurricular junto a sus amigos. Inesperadamente, se ven arrastrados a otro mundo habitado por monstruos misteriosos: los Digimon. Los jugadores tendrán que solventar numerosos retos y hacer frente a poderosos enemigos con la estrategia como única y poderosa arma. Además, las decisiones que tomen los aventureros serán muy importantes, ya que afectarán a las evoluciones de los monstruos e incluso a la propia historia. Teniendo en cuenta todo esto y lo visto en la cinemática de introducción publicada hace unas semanas, podemos afirmar estamos ante un título imprescindible para los seguidores de la saga, pero también ante una propuesta accesible y disfrutable para neófitos del fenómeno. *Digimon Survive* tiene prevista su fecha de lanzamiento para 2020.



Los vistosos escenarios tridimensionales de las batallas contrastan con el look 2D del resto del juego.



La puesta en escena transmite la atmósfera de la serie a la perfección y la narrativa parece profunda.

EN POCAS PALABRAS

LA RECONFIRMASIÓ

EL SILENCIO DE LOS *DC*ORDEROS

Aun con la **ausencia de Warner Bros. Games Montreal** en el último E3 y la reciente **Comic-Con de San Diego, Osama Dorias** ha confirmado que el estudio **trabaja en un videojuego basado en el universo de DC Comics.** Aunque los rumores apuntan a un **nuevo título de Batman,** el desarrollador no ha aportado ningún detalle al respecto.

KITT, CALIENTA QUE SALES

LLEGA EL COCHE MÁS FANTÁSTICO

Si te tocó "la patata" el reciente crossover entre ***Rocket League* y Los Cazafantasmas**, agárrate al volante porque **Psyonix ha anunciado la incorporación de Kitt** al elenco de bólidos del título. El mitiquísimo coche de Michael Knight, protagonista de la popular serie **Knight Rider, puede sumarse a tu garaje por 1,99 €.** "Kitt, te necesito."



REGISTRANDO SUEÑOS

¿SEGA PREPARA LA VUELTA DE NIGHTS?

Sega ha registrado la marca *Nights Dream Wheel*. Semanas atrás, uno de los responsables del **Sonic Team** aseguraba que no se habían olvidado de la saga y el nombre del registro no coincide con ningún título de la franquicia, así que todo apunta a que **el regreso de *Nights* puede ser más que un sueño.**

SIN LISTAS DE ESPERA

GESTIONANDO EL MEJOR HOSPITAL

Los amantes del clásico ***Theme Hospital*** estáis de enhorabuena. El exitoso juego de **gestión de hospitales *Two Point Hospital* llegará a finales de año** a la consola de sobremesa de Sony, **incluyendo sus dos expansiones:** Bigfoot y Pebbeley Island.



UN FUTURO SIN CONTROL

PONIENDO LOS DIENTES LARGOS

Sam Lake, conocido guionista de Remedy Entertainment, ha declarado su deseo de desarrollar una **secuela de *Alan Wake*.** "Quiero hacerlo, pero es difícil conseguir que ocurra. Hacen falta muchas cosas para que **el proyecto recibiera luz verde**, todo se tiene que alinear, pero espero que algún día..." ¡Ojalá ocurra!

COMPRAS VERANIEGAS

BIGBEN COMPRA SPIDERS GAMES

La **distribuidora y desarrolladora francesa Bigben** ha sumado a sus filas a los **autores del prometedor *GreedFall*,** cuyo lanzamiento está previsto para septiembre. Este estudio ha firmado juegos como ***Bound by Flame*** o ***The Technomancer*.**



¿NO HAY DOS SIN TRES?

ESTE JARDÍN DA MUCHA GUERRA

Parece que **EA Games** prepara un nuevo juego de su popular saga ***Plants vs Zombies*.** Los rumores señalan a la **tercera entrega de *Garden Warfare*,** pero se desconocen los detalles. **Todo apunta a que lo presentarán en la inminente Gamescom.**

BASKET CON MUCHO FLOW

PRESENTADA LA BSO DE NBA 2K20

Con el **lanzamiento de *NBA 2K20*** ya cercano, **2K Games** ha anunciado que el simulador de baloncesto contará con la mayor selección de artistas de su historia. Algunos como **Bad Bunny, Drake, Selena Gómez,** Meek Mill, Billie Eilish o Post Malone ya han sido confirmados.



Viaja con tu PS4 sin



CANADÁ
Until Dawn

Para estas vacaciones, ¿playa o montaña? Si eliges montaña, te proponemos visitar el monte Washington en el condado de Blackwood. Lo malo es que por las noches a lo mejor pasamos un poco de miedo...



OREGÓN
Days Gone

El estado de Oregón ofrece un paisaje diverso, aunque es más conocido por sus frondosos bosques... en los que habitan hordas de infectados que querrán acabar con nosotros. ¡Menos mal que llevamos nuestra moto!



DETROIT
Detroit Become Human

La ciudad de Detroit es famosa por su industria automovilística y también porque en ella se van a rebelar los androides contra sus dueños humanos. ¿Les apoyarás en su rebelión o no? De tus decisiones depende su futuro.



LONDRES
Blood&Truth

Londres es una de las ciudades más turísticas, aunque esta vez no habrá mucho tiempo para contemplar el Big Ben, ya que tendremos que empuñar nuestras armas para sobrevivir en una vibrante aventura de mafiosos.



WASHINGTON D.C.
The Division 2

Visitar el Capitolio o el Monumento a Washington son algunos alicientes para acudir a esta ciudad. Lo malo es encontrártela en pleno estado de emergencia, con varias facciones luchando por su control. ¡Únete a la lucha!



NUEVA YORK
Marvel's Spider-Man

Recorrer Manhattan siempre es un placer, pero pasear por ella "en telaraña" es una experiencia que nadie debería perderse. Y ya que tenemos superpoderes, pues lo suyo es combatir el crimen y a los supervillanos, ¿no?



moverte del sofá

¿Quieres viajar alrededor del mundo este verano pero no te llega el sueldo? Pues no te preocupes, que gracias a PS4 podrás visitar los destinos más turísticos del mundo y vivir inolvidables aventuras en ellos sin moverte de casa.

PAISES NÓRDICOS
God of War

Con el calor que hace, nada como visitar los países nórdicos y sumergirnos a tope en su folclore y su mitología. Y si podemos hacerlo siendo un dios y repartiendo hachazos a diestro y siniestro, pues mucho mejor, ¿verdad?

GRECIA
Assassin's Creed Odyssey

Visitar la cuna de la civilización occidental no es moco de pavo. Y si encima lo hacemos en la piel de un descendiente del mismísimo Leónidas, pues ya se convierte en una aventura imprescindible, además de educativa.

TOKIO
Judgment

Piérdete por las calles de Kamurocho, la versión "seguera" de Kabukicho, el famoso "barrio rojo" de Shinjuku, en Tokio. Lo malo es que un asesino anda suelto y habrá que investigarlo mientras hacemos turismo.

INDIA
Uncharted El Legado Perdido

Mucha gente viaja a la India buscando la paz interior y encontrarse a uno mismo, pero Chloe y Nadine tendrán un viaje mucho más emocionante en busca del Colmillo perdido de Ganesh.

MADAGASCAR
Uncharted 4

Junto a Nathan Drake hemos vivido un montón de aventuras en distintas partes del mundo a cuál más remota y exótica, pero Madagascar se lleva la palma. Una experiencia que no olvidarás jamás.



ENTREVISTA A...
DOMINIC ROBILLIARD
DIRECTOR CREATIVO DE CONCRETE GENIE
JEFF SANGALLI
DIRECTOR DE ARTE DE CONCRETE GENIE

"Ash canaliza sus problemas a través del arte urbano"

PixelOpus afronta el lanzamiento de *Concrete Genie* con valentía, un rumbo claro y muchas ganas de seguir haciendo lo que más les gusta: emocionar al jugador.

Con el lanzamiento de *Concrete Genie* a pocos meses vista, conversamos con Dominic Robilliard y Jeff Sangalli, Director Creativo y Director de Arte respectivamente, de este pequeño gran exclusivo de PlayStation 4. Las secuelas de sagas como *Shenmue* o *Toy Story* forman parte de sus currículums. ¡Casi nada!

Para alguien que no conoce el juego, en pocas palabras ¿qué es *Concrete Genie*?

DR - Es una aventura sobre un niño que puede dar vida sus dibujos. Él necesita esa mágica habilidad para salvar a su ciudad natal y protegerle del terrible bullying que padece.

¿A qué referencias e inspiraciones habéis recurrido para crear el juego?

DR - En *Concrete Genie* se pueden apreciar claras reminiscencias a juegos como *Jet Set Radio*, *Okami* o *The Last Guardian*, pero queremos crear una experiencia completamente original. El concepto creativo del juego surgió cuando un miembro del equipo dibujó una impactante escena de un chico siendo molestado por otros niños mientras pintaba gigantescas criaturas en la pared. Este niño imaginaba que estos monstruosos seres le protegían.

¿Habéis recibido asesoramiento profesional para tratar el tema del bullying?

DR - Durante los primeros compases del desarrollo realizamos una intensa investigación por nuestra cuenta, pero enseguida nos dimos cuenta de que lo mejor era abordar el tema pudiendo introducir en el proceso a asociaciones especializadas en el bullying. Además, durante esta fase topamos con momentos personales de nuestro propio pasado. Al final, todas estas experiencias del equipo están plasmadas de una manera natural en Ash. De esta forma, nuestro protagonista representa muchos aspectos de la personalidad y de la vida de algunos de los miembros del estudio. De hecho, una escena al comienzo de la aventura, en la que una pandilla le rompe el cuaderno de dibujos a Ash, está basada en una experiencia real de nuestro compositor durante su niñez.

En la industria, hay una clara tendencia a aprovechar el potencial imaginativo de los jugadores ¿Cómo aborda el juego la creatividad y qué lo hace único?

DR - Desde un principio nos marcamos como objetivo que cualquier persona se sintiera como un artista cuando jugase a *Concrete Genie*. Hemos diseñado las mecánicas de dibujo para que la experiencia fuera accesible y disfrutable para todos. El juego te ayuda lo justo para que tus obras luzcan bien, pero las sientas como propias. Ver toda la ciudad repleta de tus diseños es una imagen con mucha fuerza. Para que ese efecto se produzca era importante que los dibujos se sintieran como algo único y reconocible. Este aspecto ha sido el más importante durante el desarrollo y ha sido realmente complejo hacerlo realidad.

JS - La tecnología detrás de las mecánicas de dibujo es bastante complicada y nos llevó mucho tiempo desarrollarla. Comenzamos usando plantillas y stickers pero esta aproximación nos parecía muy limitada. Después probamos con salpicaduras de pintura y desde ese momento tuvimos claro el resultado que queríamos conseguir. Nada mejor que realizar trazos

> **"Al principio investigamos por nuestra cuenta, pero enseguida nos percatamos de que lo mejor era abordar el tema pudiendo introducir en el proceso a asociaciones especializadas en bullying".**

El arte urbano a menudo está ligado a la trasgresión, ¿cómo lo enfocáis en CG?

DR - Soy de Bristol, ciudad británica famosa por su comunidad de artistas urbanos y los numerosos graffitis que adornan sus calles. Nuestro enfoque no adopta el carácter reivindicativo y de protesta de esta disciplina, sino que está más ligado a la capacidad que te da para transformar lo que te rodea, hacer de tu barrio o ciudad un lugar más hermoso y feliz. En resumen, ésa es la principal meta de Ash.



» CONCRETE GENIE, SU SEGUNDO VIDEOJUEGO DESPUÉS DE ENTWINED

En una noche abrasadora de junio, frente a miles de fanáticos y reporteros en el Memorial Sports Arena de Los Ángeles, la historia del pequeño estudio californiano PixelOpus iba a dar un afortunado volantazo. El escenario era la conferencia de Sony del E3 de 2014 y los protagonistas del momento, un grupo de jóvenes desarrolladores que presentaban su primer videojuego, que además se lanzaba ese mismo día, *Entwined*. Sony presumía de un nuevo y prometedor estudio "first party", pero para este equipo supuso un auténtico antes y después. "Sólo lo habíamos mostrado a nuestros colegas o miembros del equipo. Sólo mostrar nuestro juego en ese escenario masivo fue asombroso y abrumador".



■ *Entwined* **es un videojuego musical que nos lleva a controlar dos almas que vuelan por el espacio y deben evitar obstáculos a toda velocidad.**

con un pincel para expresar tu creatividad. Queremos que los adultos que jueguen a *CG* rememoren momentos de su niñez en los que pintaban con los dedos o dibujaban en clase.
DR - Que el jugador se sienta conectado a sus dibujos es fundamental ya que, cuando los matones arruinan las pinturas de Ash esto debe sentirse como un ataque personal. De esta forma se empatiza mucho más con el protagonista y con su historia.

¿Cómo surgió la idea de desarrollar un modo exclusivo para PlayStation VR?
DR - Cuando decidimos que el juego trataría de pintar y ser un artista pensamos que la experiencia sería genial en Realidad Virtual. Desgraciadamente, contábamos con tan solo doce personas en el equipo por lo que en principio esta tecnología estaba fuera de nuestro alcance. Fue entonces cuando contacté con algunos viejos amigos que tenían experiencia en la materia. Les mostramos el juego y les pareció que el concepto encajaba como un guante con la Realidad Virtual. La idea de poder entrar en el mundo de los Genies, las criaturas del juego, a través de tus pinturas en un entorno inmersivo nos entusiasmaba. Finalmente, contratamos a la empresa hace dos años y formamos un pequeño equipo alrededor de la experiencia para PlayStation VR. Llevamos trabajando en *Concrete Genie* cuatro años y medio, así que estamos ansiosos por lanzar el juego.

Desde que *CG* se anunció en la Paris Games Week de 2017 ha sufrido dos retrasos, ¿cuál es el motivo de estos cambios de fecha?
DR - Los equipos pequeños suelen tener mucha ambición, lo que provoca que tardas más de lo que te gustaría en alcanzar un alto nivel de calidad. Cuando fuimos a París teníamos el juego planeado, sabíamos lo que queríamos hacer, pero a medida que el equipo mejoraba y su experiencia crecía, nos dimos cuenta de que podíamos ir aún más lejos si contábamos con más tiempo de desarrollo. Nos encanta mirar el juego ahora, ya que vemos gran parte del viaje de cada miembro del equipo en los últimos cuatro años envueltos en este proyecto. El primer nivel de *CG* es un ejemplo interesante de eso. Nunca pensamos que podríamos contar con una narrativa y unas cinemáticas como las que tiene el juego ahora. En un momento dado, después de mucha experimentación y dosis de experiencia, nos dimos cuenta de lo que podíamos hacer y nuestros jefes nos apoyaron dándonos ese margen que necesitábamos.
JS - Por poner las cosas en contexto, en el equipo solo hay dos diseñadores de escenarios. Ellos dos han tenido que construir la ciudad entera, una tarea que conlleva mucho tiempo de experimentación para conseguir buenos resultados. Sin estos retrasos no podríamos haber crecido y evolucionado como lo hemos hecho y, desde luego, *Concrete Genie* sería un juego muy diferente el día de su lanzamiento.

Para un estudio tan pequeño, ¿Qué supone hacer un juego exclusivo para PlayStation 4?
DR - Nos ubicamos en la sede central de PlayStation en San Mateo, California. Trabajamos al lado del equipo encargado del sonido de juegos como *Uncharted*, *God of War* o *The Last of Us*. Poder rodearte de personas con tanto talento es una inyección de motivación para el estudio. Además, recibimos todo tipo de apoyo por parte de Sony. Al final cuentas con la ayuda de personas que llevan treinta años haciendo videojuegos y eso marca la diferencia.
JS - Ha sido increíble estar de gira por los diferentes estudios "first party" de Sony. Hemos hecho grandes amigos en estudios como Media Molecule. El haber pasado por desafíos parecidos nos ha unido mucho al estudio londinense. Ellos desarrollan juegos con la creatividad como eje principal y eso nos ha hecho congeniar ya que nosotros hemos estado pasando por dilemas que ellos ya han afrontado.
DR - Esas conexiones han ayudado al juego de manera directa. De hecho, *Concrete Genie* hace uso del sistema de físicas de *Dreams*, integrado en nuestro sistema de dibujado. Poder contar con esta tecnología nos ha permitido optimizar la experiencia muchísimo a la hora de mostrar varios Genies en pantalla al mismo tiempo interactuando con el entorno. El apoyo ha sido increíble y hemos sentido que cada parte de la compañía trata de ayudarnos para que alcancemos nuestras metas.

Los juegos de azar y el sistema PEGI


Borja Abadie
@BorjaAbadie

Empieza un tráiler y suena el mítico: "PEGI 18". Todos sabemos que, además de gustarnos la voz y la frase en cuestión, el sistema PEGI es un método de clasificación por edades que pretende servir de guía para los padres europeos que compran videojuegos a sus hijos. Además de indicarnos si un juego es apto para usuarios de 3,7,12, 16 o 18 años, hay otro montón de etiquetas que nos dicen si un juego es violento, si contiene lenguaje soez, si puede provocar miedo en los más pequeño, si hay sexo, si aparecen drogas, personajes discriminados o si hay elementos que promueven los juegos de azar.

El sistema PEGI funciona mal. La clasificación es realmente arbitraria a poco que le echemos un vistazo a los juegos que tengamos en casa. Por ejemplo, del contenido sexual PEGI dice que puede poner la etiqueta si hay posturas o insinuaciones sexuales (sería +12), si hay desnudos eróticos o relaciones sexuales (+16) y +18 si hay actividad sexual explícita en el juego. *Dead or Alive 6* no tiene la etiqueta, *The Witcher III* tampoco, ni *GTA V*, *Duke Nukem Forever*,... Me importa un pimiento, no os voy a engañar. No me preocupa que algún adolescente o incluso un chaval de 12 años vea una teta o cierto contenido sexual que no resulte vejatorio o demasiado explícito.

La etiqueta que me preocupa es la de Apuestas. Según la propia web de PEGI, la etiqueta se pone en juegos que "contienen elementos que fomentan o enseñan juegos de azar.... que normalmente se llevan a cabo en casinos o salas de juego". Así, juegos como *Dragon Quest XI*, *Fallout New Vegas*, *Borderlands 2* o la saga *Yakuza* lucen este distintivo. Lo entiendo, no tengo ningún problema. Son juegos en los que existen casinos, máquinas tragaperras, minijuegos en los que se apuesta, etc... No voy a centrarme en el que el sistema PEGi sea un completo desastre al poner la etiqueta de apuestas en toda la saga *Yakuza* excepto en *Yakuza 6*. Lo que me saca de mis casillas es que el sistema sea tan contundente con los juegos de azar virtuales y nunca lo sea cuando este tipo de prácticas traspasan la pantalla para introducir los juegos de azar en la vida real. Sí, me refiero a las cajas de botín y otras prácticas similares. Resulta que los gobiernos de media Europa están intentando regular, cuando no prohibir, este tipo de prácticas. Hace bien poco que el parlamento británico ha rechazado considerar las cajas de botín como juegos de azar por un vacío legal que dice que no se pueden considerar como tales las prácticas en las que no se obtiene dinero real al apostar. Que echen un vistazo a las decenas de páginas web de terceros en las que se venden jugadores de FUT. Tiene gracia, porque a la inversa resulta que no tiene importancia. Las cajas de botín las compramos con dinero real, ¿verdad? Eso pensaba. Durante la comisión del parlamento británico Electronic Arts tuvo la poca vergüenza de denominar a los sobres de *FIFA Ultimate Team* como "mecánicas sorpresivas" que son similares a los "huevos Kinder". Sencillamente delirante.

PARA EL SISTEMA PEGI SOLAMENTE HAY JUEGOS DE AZAR CUANDO VISITAMOS UN CASINO EN UN JUEGO, PERO NO LO SON LAS CAJAS DE BOTÍN, PAGADAS CON DINERO REAL.

Bélgica sí ha prohibido las cajas de botín. Así, en el nuevo *FIFA 20* los usuarios belgas no podrán comprar sobres de jugadores para *FUT* con dinero real. ¿Les pone eso en clara desventaja a nivel competitivo online con el resto de Europa? Que no os quepa la menor duda, pero me parece fantástico, seguro que disfrutan del juego de una forma más sana. La ética es lo primero. Mientras tanto, el sistema PEGI mira hacia otro lado y considera que *FIFA 19* merece una clasificación +3, sin ningún tipo de etiqueta más. Para ellos, no existe juego de azar por ningún lado ya que nuestro Messi virtual no se dedica a visitar casinos entre partido y partido. Bravo, por eso seguirán proliferando casos de menores que dilapidan los ahorros de sus padres en lo que, a todas luces, son juegos de azar "disfrazados" de videojuego. Yo, desde luego, preferiría que las cajas de botín fuesen ilegales.



Réquiem por una guitarra de plástico

Bruno Sol
@YeOldeNemesis

En el salón de mi casa hay un pie de micro, lleno de polvo. Hace muchos años que debería haberlo desmontado, pero la nostalgia me lo impide. Cada vez que lo veo mi mente me lleva hasta 2008, cuando la fiebre por *Guitar Hero* y *Rock Band* estaba en su máximo apogeo. Harmonix y RedOctane no inventaron el concepto del mando con forma de guitarra de plástico, sino que se limitaron a adaptar para el público occidental la fórmula de *Guitar Freaks*, de Konami. Eso sí, lo hicieron rematadamente bien, licenciando himnos de la historia del Rock.

Aunque *Guitar Hero* acabaría siendo un fenómeno mundial, al principio pocos apostaron por él. Antes de ser distribuido en nuestro país por Virgin Play, en mi revista tuvimos la oportunidad de disfrutar de *Guitar Hero* gracias a Martín Moncalvillo, de la división española de Best Vision. Conocía los planes de RedOctane por los mails que nos venían enviando desde hacía muchos meses, y cuando Martín apareció con aquella pequeña guitarra de plástico, el flechazo fue inmediato. Aquello era *Guitar Freaks* con el volumen elevado al 11. Me la llevé a casa de un amigo, más heavy que el viento, quien por entonces trabajaba en el departamento de marketing de PlayStation España. El tipo alucinó, y hasta me echó "la bronca" por no haberle avisado antes de la existencia de semejante invento, porque tenía la certeza de que aquello se convertiría en un éxito rotundo. Supongo que en las oficinas centrales de Sony y Microsoft no fueron tan entusiastas, ya que dejaron escapar un auténtico diamante en bruto cuando RedOctane buscaba desesperadamente un distribuidor.

El resto de la historia ya la conocéis. *Guitar Hero* y su secuela arrasaron en ventas, provocando una baile de fichajes digno del Florentino de los buenos tiempos. En 2006, Activision pagó 100 millones de dólares para hacerse con RedOctane y la licencia *Guitar Hero*, mientras que Harmonix era adquirida por MTV Networks, quien se aliaría con EA para lanzar *Rock Band*.

La guerra de los instrumentos de plástico había estallado. Y con ella el principio del fin. Con cada nueva entrega de *Guitar Hero* y *Rock Band* se iban lanzando nuevos periféricos (donde realmente estaba la pasta), por no hablar de las guitarras creadas por terceros. En casa aún conservo una guitarra-hacha con la licencia de KISS. Y si pensáis que en Europa era una locura, no os podéis hacer una idea de lo que se movía en EE.UU. Visité la tienda oficial de *Rock Band* de Nueva York y allí podía adquirirse desde un bajo hasta la máquina de humo oficial del juego. Aún me arrepiento de no haberla comprado.

Fue una época maravillosa de solos eternos y callos en los dedos, de lanzamientos temáticos de Aerosmith, Van Halen o los Beatles, con Metallica lanzando el DLC de Death Magnetic una noche antes de que el disco llegara a las tiendas. Pero a finales de la década, la gente dijo "basta". Cada vez se nos acumulaban más instrumentos en casa. Y el fenómeno desapareció con la misma velocidad con la que surgió cinco años antes.

Cada vez que veo el pie de micro me pregunto cómo sería el panorama actual si la avaricia no hubiera matado a la vaca. Si se hubieran limitado a encadenar entregas anuales, como hacen con *FIFA* o *NBA 2K*, sin añadir más bandurrias de plástico. El género acabó tan quemado que hasta Mad Catz quebró tras su intento de resucitar *Rock Band* y hoy no quieren las guitarras ni como donaciones para los mercadillos solidarios. Pero servidor jamás renegará de aquella época mágica. Ni de las tres toneladas de plástico que conservo en casa. Y cuando llega agosto, siempre me asalta la tentación de montarlo todo para tocar de nuevo Free Bird. Al menos hasta que la artrosis me haga imposible afrontar su interminable solo.

EL FENÓMENO GUITAR HERO DESAPARECIÓ CON LA MISMA VELOCIDAD CON LA QUE SURGIÓ.



FIFA 20

Ni la final de Champions, ni la Copa del Rey. Una de las citas deportivas más importantes del año se jugará nada más comenzar la temporada 2019-2020. Claro, nos referimos a *FIFA 20*, que llegará con más novedades jugables y de contenido de lo que estábamos acostumbrados.



■ *FIFA 20* llegará a PS4 el próximo 27 de septiembre con muchas más novedades y nuevos modos.

JUGABILIDAD

La piedra angular de FIFA, más allá de modos, licencias o cromos, es la propia jugabilidad. Descubre cómo *FIFA 20* mejorará la experiencia de pasadas entregas.

Ya hemos jugado a *FIFA 20*. Electronic Arts nos invitó a la puesta de largo de esta nueva entrega en Berlín para probarlo a fondo y ya os avisamos que nos han sorprendido muy gratamente las numerosas novedades, tanto de contenido como a nivel jugable, que disfrutaremos en PS4 a partir del próximo 27 de septiembre.

La demo que pudimos probar, además de permitirnos jugar a Volta (del que os hablamos más adelante) nos daba acceso a partidos de Champions League entre Real Madrid, Borussia Dortmund, Liverpool, Manchester City, PSG y Atlético de Madrid. Desgraciadamente, ni las plantillas estaban del todo actualizadas ni las puntuaciones eran las que veremos en FIFA 20. Hazard ya estaba en el Real Madrid, pero Griezmann seguía en el Atlético, por ejemplo. Las novedades jugables de esta edición, tal y como nos explicó la propia EA Sports, llegarán en tres grandes apartados: con el balón, sin el balón y en el propio balón. Donde más novedades encontramos, claro, es con el balón. Para empezar se provocarán muchas más situaciones de uno contra uno. Así, pulsando L1 podíamos pisar el balón para e incluso dar pequeños pasitos hacia atrás para ganar distancia con nuestro marcador y así salir luego en otra dirección con un imponente cambio de ritmo. Además, los movimientos de todos los jugadores en el campo crearán muchos más espacios, propiciando estos duelos uno contra uno de los que os hablamos. Pero tranquilos, que los defensas también contarán con nuevas habilidades para hacer frente a las diabluras de jugadores como Neymar, Messi o Hazard. Así, defendiendo podremos mantener la posición respecto al atacante, también



Los uno contra uno serán constantes en esta nueva entrega. Habrá nuevos movimientos en ataque y defensa.

Los tiros de falta se han renovado y ofrecerán todo tipo de efectos.

pulsando L1, de una forma mucho más ágil que antaño. De este modo, podremos perseguir a nuestros rivales de forma mucho más eficaz y, sobre todo, nos permitirá recuperar la posesión sin quedarnos vendidos si fallamos la entrada.

La apuesta por un control más manual será la clave de los partidos en *FIFA 20*. Los controles orientados son otra de las novedades que más nos han gustado. Pulsando R2+ el stick derecho en el sentido que prefiramos cuando recibamos un balón nos servirá para controlarlo en esa dirección y dejar a nuestro marcador sin tiempo de reacción. También se añadirán nuevas animaciones para controlar el balón en pases largos, lo que nos ha parecido especialmente interesante en los pases con L1+triángulo, que en pasadas ediciones solían dar muchísima ventaja a los defensas. Cuando mandamos uno de estos pases durante un partido, por ejemplo, vimos cómo nuestro delantero daba un pequeño toque de cabeza para que la pelota siguiera corriendo, seguir con el desmarque y mantener así la distancia ganada al defensor. Los disparos a puerta también sufrirán un importante lavado de cara. Los uno contra uno frente al portero acabarán en gol con más frecuencia de lo que lo hacían en el pasado y, por contra, los disparos de volea desde fuera del área no serán tan certeros. Era un toque de realismo que le hacía buena falta porque, además del disparo, lo importante será crear la jugada que nos permita ese mano a mano con el portero. Los lanzamientos de falta también se renovarán con un nuevo sistema en el que apuntaremos con una mirilla en el lugar que prefiramos.

"LAS NOVEDADES VIENEN DEL FEEDBACK DE LA COMUNIDAD"



SAM RIVERA
PRODUCTOR ADJUNTO DE EA VANCOUVER

Después de probar en profundidad el nuevo *FIFA 20*, tuvimos la oportunidad de charlar con el mexicano Sam Rivera, responsable de la jugabilidad la saga, sobre las grandes novedades de esta entrega.

¿Hasta qué punto utilizáis el "feedback" de la comunidad para crear la jugabilidad?
El "feedback" de la comunidad es muy importante para nosotros. La mayoría de las nuevas características de *FIFA 20* están basadas en las peticiones de la comunidad. Por ejemplo, la nueva finalización de las jugadas. Muchos usuarios nos decían que en el uno contra uno frente al portero era muy difícil marcar y que, a la inversa, hacer gol con una volea desde fuera del área resultaba fácil. Por eso hemos decidido cambiar esto y hacer unas finalizaciones más realistas.

***FIFA 20* favorece los enfrentamientos uno contra uno. ¿Esto no podría desequilibrar la balanza en las partidas online entre jugadores más nuevos y los semiprofesionales?**
Puede ser que sí, porque la habilidad es más importante ahora para defender y atacar en los uno contra uno. Sin embargo, nuestro "matchmaking" garantiza que casi siempre vas a jugar contra jugadores de tu mismo nivel. Por eso no nos preocupa, aunque sí vemos que es un nuevo elemento que va a separar a los que juegan realmente bien a *FIFA* de los que están acostumbrados a que la IA defienda por ellos.

¿Qué novedades jugables crees que agradecerán más los jugadores más "hardcore" e incluso los profesionales?
Creo que lo que más gustará es el hecho de que el juego sea un poco más manual. A la hora de defender, por ejemplo, resultará fundamental saber leer qué es lo que va a hacer el atacante y eso es algo que marcará la diferencia. Otra novedad que les gustará es que si consigues crear la ocasión de uno contra uno frente al portero es muy probable que marques gol.

Siempre tengo la sensación de que es casi imposible marcar goles de córner o centrando desde las bandas y, sin embargo, es un tipo de jugada bastante habitual en los partidos reales. ¿Es una decisión consciente o es que simplemente soy muy malo centrando?
Sí queremos que haya goles que vengan de centros, pero no queremos que sea la forma más común de anotar. Los goles tienen que venir de jugadas con pases, regates, etc. y, de vez en cuando, de un saque de esquina, pero hay que tener en cuenta que los córners son un poco azarosos y no buscamos goles de este tipo.

El nuevo sistema de faltas es muy divertido, pero siempre tengo la sensación de que en *FIFA* hay pocas faltas. ¿Lo hacéis para que no haya demasiados goles a balón parado?
Hay dos motivos. Uno es que la IA sabe bien cómo quitarte el balón por lo que comete pocas faltas. El otro es que no queríamos que se estuviese parando el juego todo el tiempo. Sin embargo, sí que estoy de acuerdo en que hay momentos en los que debería hacer más faltas, y estamos trabajando en ello.

¿Habéis testado alguna vez el uso de la simulación de penaltis o el uso del VAR para esta entrega? Podría ser algo tedioso, pero, al mismo tiempo, creo que es algo que daría bastante salsa a los enfrentamientos en modo local con amigos.
Efectivamente, el problema es que habría muchas interrupciones y nosotros ya sabemos si fue falta o fuera de juego sin necesidad de VAR. Pero sí, es algo que se ha discutido durante el desarrollo y que no descartamos incluir en el futuro, aunque ahora no es la prioridad.







» Obviamente, no valdrá con apuntar a la escuadra y listo, sino que habrá que hacerlo fuera de la portería, calculando la trayectoria que seguirá el balón y aplicando luego el efecto correspondiente a nuestro lanzamiento. Para ello utilizaremos el stick derecho. Con una media luna hacia la derecha, por ejemplo, el balón cogerá efecto hacia la izquierda. Pero ojo, porque este sistema también nos servirá para hacer disparos o liftados de arriba hacia abajo a lo Cristiano Ronaldo.

El desarrollo de los partidos nos ha parecido más variado que en pasadas entregas, con jugadas que ya no sólo se basan en el tiki-taka y que buscan el uno contra uno.

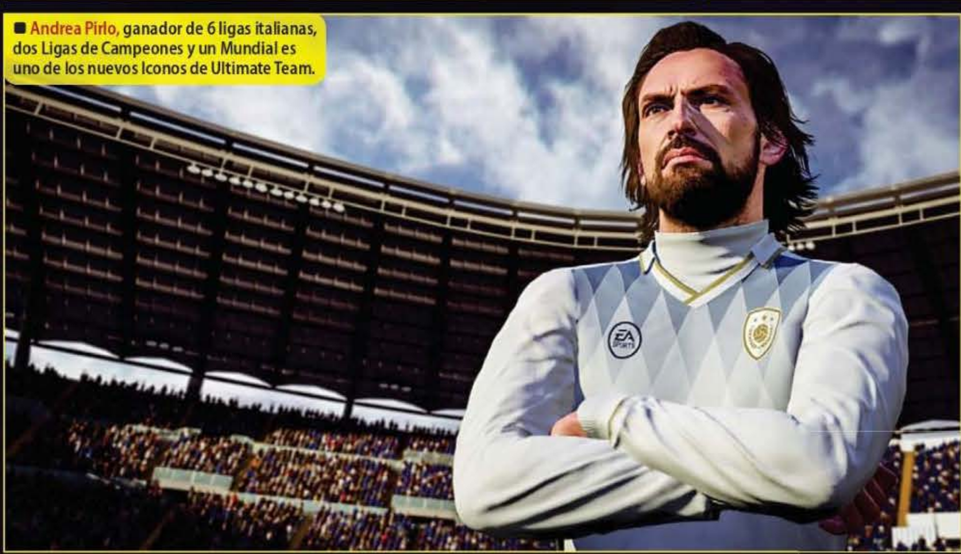
Las físicas del balón también serán más realistas ya que, en lugar de deslizarse por el terreno de juego como si fuera un tapete o una máquina de air hockey, botará más y notaremos los pequeños baches que pueda haber en el césped. Además, también veremos disparos secos, en plan trallazo, en los que la pelota no girará. Sin el balón, por su parte, notaremos un mejor posicionamiento de los jugadores, que no estarán siempre moviéndose ni cambiando de dirección como pasaba en pasadas entregas. Sus movimientos serán más naturales, especialmente en defensa, lo que nos permitirá seguir los movimientos del rival con más precisión y hacer la entrada en el momento adecuado. En general, habrá más tiempo y espacio para que se produzcan todos esos uno contra uno de los que os hablábamos anteriormente. El atributo de regate tendrá más importancia. De hecho, nos pusieron un vídeo en el que se veían las diferencias al regatear de un jugador con el atributo en 99,92,80 o 60 y las diferencias eran muy evidentes. Los controles con el cuerpo, típicos de jugadores como Kane o Cavani, estarán mejor representado y supondrán una ventaja mayor que en la pasada edición. Nuestras sensaciones tras una buena ristra de partidos es que todo es ligeramente más lento que en *FIFA 19*. Esto generará detractores, estamos seguros, pero es el precio a pagar por esos momentos uno contra uno que nos han encantado y que, no nos engañemos, reflejan mejor el fútbol actual. El desarrollo de los partidos, por todos estos cambios, también nos ha parecido más variado que en pasadas entregas, con jugadas que ya no sólo se basan en el tiki-taka. Pero ojo, que tampoco valdrá encadenar regates como locos ya que perderemos la bola. Nuestras impresiones generales, desde luego, han sido muy positivas.



Ronald "codazos invisibles" Koeman será otro de los Iconos de FUT 20.



Andrea Pirlo, ganador de 6 ligas italianas, dos Ligas de Campeones y un Mundial es uno de los nuevos Iconos de Ultimate Team.







FUT 20

Descubre todas las novedades sobre el nuevo *FIFA Ultimate Team*, el modo que genera más del 30% de los beneficios del gigante Electronic Arts.

El fenómeno *FUT* es, le pese a quién le pese, uno de lo grandes estandartes de cada nueva entrega de la saga *FIFA*. De hecho, ya hace más dinero que el propio juego. Por eso, este año han querido hacerlo más accesible que nunca con un nuevo menú que nos permitirá alternar entre el mercado de traspasos, la plantilla, el club o la personalización mediante pestañas. Además, todas las opciones para cada jugador se mostrarán mediante un menú radial.

La progresión de nuestro club contará con más opciones que nunca gracias a los objetivos de temporada. Serán como los desafíos diarios y semanales, pero más a largo plazo y más complejo. A medida que juguemos recibiremos experiencia, lo que nos permitirá subir hasta nivel 30 durante la temporada, con objetivos divididos en 64 semanas. Las recompensas que recibiremos al alcanzar cada nivel incluirán mejoras para nuestros jugadores, y cambios decorativos de todo tipo. Y es que la personalización será otra de las grandes novedades de *FUT 20* y uno de los ejes de la experiencia. Así, iremos obteniendo celebraciones únicas y balones customizados, aunque lo que más llamó nuestra atención fueron los elementos para el propio estadio, como pancartas para el estadio con logos especiales, tifos para los fondos, etc. ¿Lo más loco que vimos? Un unicornio haciendo el mítico "dab" con el que celebra goles Pogba. Otra novedad serán los Amistosos, que nos permitirán jugar de forma local y online contra nuestros amigos u otros jugadores sin afectar a nuestros contratos ni el ránking. Además, podremos jugar a cosas tan locas como King of the Hill, una batalla que nos obligará a mantener la posesión en determinadas zonas del campo mientras aumenta un multiplicador que luego hará que nuestros goles valgan hasta por tres si anotamos. En Mystery Ball jugaremos con balones con distintas propiedades, como acelerar al jugador que lleva la pelota, mejorar su dribbling o incluso el disparo a puerta. Max Chemistry dejará a un lado la química de cada equipo para jugar un partido más equilibrado y en Swaps tres de nuestros jugadores pasarán al equipo rival al azar y viceversa. Como veis, habrá muchísimas novedades, como los nuevos Iconos Ian Wright, Andrea Pirlo, Carlos Alberto, Didier Drogba o Ronald Koeman.





VOLTA nos ofrecerá fútbol callejero en todo tipo de modalidades: 3vs3, 4vs4, 4vs4 con porteros, fútbol sala...

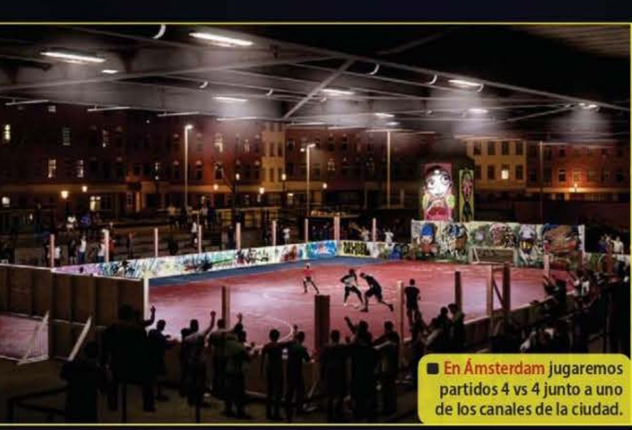
Las filigranas estarán a la orden del día y serán más fáciles de realizar que en el fútbol 11 del resto del juego.

VOLTA

Nos hemos reservado el plato fuerte para el final. Un nuevo modo de juego que nos devolverá a las calles para convertirnos en los reyes del fútbol más filigranero.

El espíritu de la serie *FIFA Street* llegará a la nueva entrega de la saga gracias a VOLTA, un gigantesco nuevo modo de juego que nos ofrecerá partidos callejeros en todo tipo de modalidades. Así, podremos disfrutar de encuentros 3 vs 3, 4 vs 4, 4 vs 4 con porteros, 5 vs 5 e incluso fútbol sala profesional. El nombre portugués de este modo es toda una declaración de intenciones ya que pretende devolvernos a las raíces de *FIFA* y del propio fútbol: la calle.

Las canchas de VOLTA serán una parte clave de este modo de juego. El día de lanzamiento podremos competir en campos de 17 localizaciones: Barcelona, París, Ámsterdam, Londres, Roma, Berlín, Ciudad del Cabo, Lagos, Tokio, Río de Janeiro, Buenos Aires, Toronto, Montreal, Nueva York, Miami, México D.F. y Los Ángeles. Muchos se ambientarán en lugares emblemáticos, como la Plaza de Cataluña en Barcelona, otros captarán la esencia de las ciudades, como una azotea entre los rascacielos de Tokio y otros sencillamente serán canchas cerradas en las que no se verá nada de la ciudad, como sucederá con Berlín. Algunas de las pistas serán exclusivas de una estilo de juego, como los 3 vs 3 sin porteros, pero en otros podremos cambiar las reglas a nuestro gusto para disputar partidos como más nos guste. El uso de los muros será clave en muchas de ellas, permitiéndonos hacer paredes con nosotros mismos, por ejemplo. Las filigranas estarán a la orden del día. Utilizando los dos sticks podremos hacer de todo, incluido el típico gol de cabeza a ras de suelo propio del patio del colegio, que seguro que será el deto-



En Ámsterdam jugaremos partidos 4 vs 4 junto a uno de los canales de la ciudad.



Londres será el escenario de partidos callejeros 4 vs 4.



En la azotea de Tokio disputaremos encuentros 3 vs 3 con DJ incluido.

nante de risas y piques jugando con amigos. Veremos cabriolas de todo tipo, como goles de tacón, ruletas, colas de vaca, taconazos de todo tipo e incluso pases chulescos, que quedarán de lujo en mitad de una jugada. Será un modo muy accesible para nuevos jugadores y para que los menos habilidosos se sientan como Ronaldinho por un día, aunque los más duchos sabrán sacarle mucho partido, especialmente en los encuentros de fútbol-sala.

VOLTA contará con modo Historia, en el que tendremos que crear a nuestro avatar (hombre o mujer) y llevarlo a lo más alto del fútbol callejero. La Historia durará unas seis horas, pero también podremos disputar partidos amistosos, competiciones online en la Liga VOLTA y torneos "offline" en Mundo VOLTA. En todos iremos ganando monedas VOLTA, que nos servirán para comprar todo tipo de accesorios cosméticos con los que personalizar a nuestro jugador, como camisetas, sudaderas, pantalones, botas y medias. Los atributos de nuestro avatar irán mejorando y hasta contaremos con un árbol de habilidades para mejorar el ataque, el juego de medio campo o la defensa. Como veis, VOLTA no será un simple añadido sino que será muy completo.



MATT PRIOR
DIRECTOR CREATIVO DE EA SPORTS

"VOLTA NO INCLUIRÁ MICROPAGOS, AL MENOS EN PRINCIPIO"

Durante el evento de presentación de FIFA 20 en berlín vimos al director creativo de EA Sports, así que no pudimos resistirnos a sentarnos con él un rato y hacerle unas preguntas sobre el nuevo VOLTA.

Los partidos de VOLTA son muy divertidos, especialmente los 5 vs 5 con reglas de fútbol-sala. ¿Habéis pensado en incluir jugadores reales del fútbol-sala en VOLTA?
Puedes utilizar a jugadores reales de *FIFA* en este modo, pero no hay jugadores de fútbol-sala. Al crear VOLTA pensamos que lo más interesante sería que fuese un modo construido con contenidos generados por el usuario. Así, creas a tu jugador y vas reclutando los jugadores de otros usuarios. Esto funciona incluso en el modo "offline", ya que subimos las plantillas al servidor y te puedes encontrar con los equipos de tus amigos jugando en solitario. Si hubiésemos incluido jugadores reales, al final lo único que veríamos serían equipos formados por estos jugadores, mientras que con jugadores creados por los usuarios gozaremos de una mayor diversidad en los equipos.

¿Qué puedes contarnos del modo World Tour que ofrecerá VOLTA?
El World Tour es la experiencia offline de VOLTA. Viajas alrededor del mundo compitiendo en distintos torneos y, aunque estés jugando offline, los equipos a los que te enfrentarás serán creaciones de otros usuarios. Además, iremos añadiendo nuevos torneos con el paso de los meses. Al principio serán nuevos torneos en las localizaciones que ya están disponibles, pero más adelante incluso añadiremos nuevas canchas.

Habéis asegurado que VOLTA no incluirá microtransacciones, al menos de inicio. ¿Sigue siendo así?
No sabemos qué pasará en el futuro, pero desde luego nada ha cambiado y no habrá microtransacciones en el lanzamiento de VOLTA en septiembre.

¿No os preocupa que haya gente que no entienda que VOLTA no es otro juego sino que está en *FIFA 20*?
VOLTA es el modo de juego ideal para los nuevos usuarios de *FIFA*. Gente que puede saber que *FIFA* es un juego famoso, pero que no son seguidores del fútbol real, no son seguidores de ningún equipo de fútbol e incluso no conocen las reglas del deporte. VOLTA elimina todas esas barreras y, con suerte, hará que esas personas acaben saltando de ahí al resto de *FIFA*.

Por lo que he entendido cada localización contará con una especie de jefe final. ¿Serán jugadores reales?
Sí, habrá jugadores reales que harán las veces de jefe final, como Issy Hitman, Kotaru Tokuda en Tokio, Rocky Hehakaija en Amsterdam, que es una de las grandes embajadoras del equipo holandés de Edgar Davids. En el modo historia nos enfrentaremos a ellos y podremos reclutarlos a nuestro equipo, pero sólo podremos tener una leyenda en el equipo porque si no todo el mundo tendría un equipo formado por leyendas.

¿Habéis recibido algún tipo de comentarios sexistas en redes sociales por incluir mujeres en VOLTA?
No estoy seguro porque no me hago cargo de esas cuestiones, pero espero que no los recibamos porque estamos muy contentos con esta decisión y creemos que podría atraer a muchas jugadoras que no se ven representadas en *FIFA*.

Los elementos estéticos son clave para mantener a los jugadores enganchado a VOLTA para conseguir más monedas. ¿Tenéis pensado incluir marcas de ropa reales?
Sí, ese es el plan.

DOOM ETERNAL

25 AÑOS DE

DOOM (1993)
Versionado para una docena de sistemas (entre ellos la primera PlayStation, *Doom* sentó las bases del género de los shooters en primera persona. Está en PS Store por 4,99€.



04

Pocos "reboots" han sido tan contundentes como el que tuvo *Doom* en 2016. Pero en id Software saben que pueden ir mucho más allá y nos lo mostraron durante la primera edición europea de la QuakeCon. Prepara tu súper escopeta y la motosierra, que si los demonios no descansan, nosotros tampoco.

BIENVENIDOS AL INFIERNO... UNA VEZ MÁS

DOOM

A PESAR DE TENER SÓLO CINCO ENTREGAS "principales" (aunque con multitud de versiones y expansiones), *Doom* es una de las sagas más importantes en la historia de los videojuegos. Y también de las más longevas, ya que ha cumplido ya un cuarto de siglo (y sigue en plena forma). Para celebrarlo, Bethesda ha lanzado las tres primeras entregas para PS4 en formato digital, por si os apetece revisitarlas (o descubrirlas).



DOOM II (1994)

Al año siguiente llegó la secuela. Gráficamente era idéntico al original, pero nos trajo nuevos enemigos, el doble de jefes finales y niveles mejor diseñados. En PS Store por 4,99€.



DOOM 3 (2004)

Originalmente salió para PC y Xbox, y para disfrutarlo en PS3 tuvimos que esperar 8 años, hasta la *BFG Edition*. Ahora tenemos *Doom 3* para PS4 en PS Store por 9,99€



DOOM (2016)

12 años después del original llegó a PS4 este "reboot", que recuperó la brutalidad y la acción constante típica de la saga pero con un apartado gráfico alucinante.



DOOM ETERNAL (2019)

Y llegamos a la culminación de una idea. Esta nueva entrega tiene todo lo que podríamos desear, pero elevado a la máxima potencia. Como dice en su título: ¡*Doom* es eterno!





03

PS4 **ID SOFTWARE/BETHESDA** **SHOOTER** **22 DE NOVIEMBRE**

En 1993, dos genios en lo que al desarrollo de videojuegos se refiere (John Romero y John Carmack) "parieron" *Doom*, shooter pionero en su género y absoluto referente que sentó las bases de una saga legendaria que no vamos a descubrir a estas alturas (aunque si alguno no disfrutó de las entregas clásicas y queréis hacerlo ahora, los tres primeros *Doom* os esperan en PS Store para PS4). Pasan los años, cambian las tendencias, pero las ganas de despedazar demonios nunca pasan de moda. Y eso fue precisamente los que nos ofrecieron los chicos de id Software en 2016: un shooter frenético con todo el sabor de los clásicos pero con un desarrollo y apartado gráfico dignos de su época.

Y ahora, tres años después, están dando los últimos retoques a su siguiente entrega, *Doom Eternal*, en la que volveremos a enfundarnos el traje de pretor (mejorado) para aniquilar de todas las formas imaginables a hordas y hordas de demonios que amenazan con llegar a la Tierra. Eso sí, la demo que pudimos jugar en la pasada QuakeCon se desarrollaba en Phobos, una de las dos lunas de Marte y escenario emblemático en la saga. Y en ella pudimos comprobar cómo se maneja el Doom Slayer ante las variadas criaturas del averno que tendremos que "despachar", desde los debiluchos imps hasta otros ya conocidos como el elemental del dolor, el arch-vile o el aracnotrón, a los que hay que sumar nuevos tipos de demonios con nombres tan sugerentes como el acechador, el gladiador o el cazador infernal, un engendro mitad demonio, mitad máquina, que cuenta con una batería de misiles, una motosierra, gran agilidad y muchas ganas de destrozarnos. Menos mal que seguiremos teniendo un buen arsenal como la súper escopeta, el lanzacohetes, el rifle de plasma o la ballesta, una de las novedades de esta entrega. Y ahora será posible hacer "desmembramientos inteligentes". ¿Un demonio tiene armas como extremidades? ¡Pues destrúyelas y así el bicharraco quedará a tu merced! Y lo mejor de todo es que en casi todas las armas podremos desbloquear una especie de disparo secundario, que las hará más versátiles. Por ejemplo, los misiles del lanzacohetes podremos detonarlos cuando queramos. Y no nos olvidemos del gancho de la superescopeta, que nos puede sacar de mas de un apuro en los combates, permitiendo distintas aplicaciones ya que además puede ayudarnos a alcanzar ciertas zonas del escenario. En este sentido, tenemos que hablar de dos novedades: por un lado, la posibilidad de escalar (sólo en deter- »

01 CONSTANTES TIROTEOS en primera persona es lo que nos ofrecerá de nuevo *Doom Eternal*. Los demonios amenazan nuestro querido planeta Tierra.

02 EL MODO HISTORIA comparte protagonismo con un original multijugador 2 vs 1.

03 NUEVOS DEMONIOS como el cazador infernal acompañan a viejos conocidos de nuestra súper escopeta y de nuestra motosierra.

04 AL HOMBRO llevaremos un lanzallamas que nos servirá como arma de apoyo y para conseguir mejorar nuestra armadura.

EDICIONES DEMONÍACAS

COMO TODO JUEGAZO QUE SE PRECIE, aparte de la edición normal, *Doom Eternal* tiene un par de ediciones más con extras. ¿Quieres ponerte el casco del Doom Slayer?



DELUXE EDITION

Incluye el juego y diverso contenido digital "in-game": diseño del Slayer demoníaco, paquete de sonidos clásicos de armas y el Pase del Año Uno (DLC 1 y 2 de la campaña). Sale por 99,99 euros.



COLLECTOR'S EDITION

Trae todo el contenido digital de la Deluxe y un casco del Doom Slayer tamaño real, una steelbook exclusiva, una litografía de 28x43 cm, la BSO digital de *Doom* (2016) y *Doom Eternal*... por 225 euros.



LANZACOHETES

Ideal contra enemigos pesados o contra grupos. Ahora además podremos detonar los proyectiles a distancia cuando queramos.



SÚPER ESCOPETA

Junto con la motosierra, un "clásico básico" de esta saga, que en esta entrega viene con un gancho para propulsarnos hacia los enemigos.

BALLESTA

Una de las novedades que presenta el arsenal de *Doom Eternal* es esta ballesta que lanza un devastador disparo cargado.



RIFLE DE PLASMA

Otro clásico de esta serie, que ha sido rediseñado para la ocasión. Parece que ahora será aún más destructivo.

CASCO

Desde el visor de nuestro casco tendremos todo tipo de información útil: nuestro nivel de vida y de armadura, la munición que nos queda, etc. También podremos desplegar el mapa, la rueda de las armas...

LANZALLAMAS

La cosa está que arde con este arma de apoyo a la que deberemos recurrir cada vez que necesitemos reforzar nuestra armadura.

TRAJE PRETOR

El traje de pretor es ya un clásico en *Doom*, aunque la versión que llevaremos en *Eternal* es la más avanzada. Serás más rápido, fuerte y versátil que nunca.



DOBLE IMPULSO

Además del doble salto, ahora podremos realizar un impulso doble, tanto en el suelo como estando en el aire. Ideal para escapar de situaciones comprometidas o para alcanzar esa plataforma que parecía tan lejana...

HOJA EJECUTORA RETRÁCTIL

Será una de nuestras más fieles compañeras a la hora de realizar "glory kills". También es retráctil, pero es mucho menos sutil que la hoja oculta de los Assassins, ¿verdad?

NUEVO ENFOQUE MULTIJUGADOR

DOOM ETERNAL incluirá dos opciones multijugador de lo más interesante.



INVADE PARTIDAS. Si lo deseamos, podemos ser invadidos por otros jugadores o invadir nosotros la Campaña de otro jugador, al más puro estilo *Dark Souls*. Los "invasores" siempre serán demonios.



BATTLEMODE. En esta modalidad 2 vs. 1 el Doom Slayer se enfrentará a dos demonios controlados por otros tantos jugadores, que podrán invocar a otros demonios. El marine tendrá a su disposición todas las técnicas y portales para escapar y si acaba con un demonio-jugador, tendrá 20 segundos para matar al otro o, de lo contrario, el primero revivirá.







09

minadas superficies); y por otro, el doble impulso que podemos darnos tanto en el suelo como en el aire y que será fundamental para superar las zonas de "plataformeo". Porque, aunque lo parezca, en *Doom Eternal* no todo será pegar tiros y trocear demonios. También habrá secciones en las que calcular el salto será importante (combinándolo con el doble impulso, por ejemplo) para encontrar el camino a seguir y también para registrar todos los rincones de loe escenarios en busca de secretos y recursos. Aunque, en realidad, podremos sacarlo todo de los enemigos. Si necesitamos salud, basta con realizar una "glory kill" a los enemigos como en el anterior *Doom* (es decir, un movimiento de remate cuerpo a cuerpo que suele ser bastante violento). Si necesitamos munición, sacaremos "a pasear" a nuestra querida motosierra. Y si lo que necesitamos es un plus de armadura, usaremos el lanzallamas que tenemos colocado sobre el hombro izquierdo. Gracias a estas mecánicas, *Doom Eternal* sigue invitándonos a que ataquemos sin descanso, ya que esto tiene su premio en forma de salud, munición o armadura, lo que nos asegura constantes tiroteos sin tregua. Y si eres nuevo en la saga y estás un poco aturdido por todas las altertativas que ofrece el Doom Slayer, tranquilo, que es todo super intuitivo y desde la primera partida estarás masacrando demonios de las formas más cruentas imaginables.

Y no nos olvidamos del multijugador. *Doom Eternal* ofrecerá la posibilidad, si así lo deseamos, de ser invadido durante la Campaña o de invadir tú (solo o con otro amigo) la partida de otro, al más puro estilo *Dark Souls*. Eso sí, los "invasores" siempre serán demonios.

Pero eso no es todo. *Doom Eternal* incluirá también un modo multijugador llamado Battlemode en el que un Doom Slayer armado hasta los dientes luchará contra otros dos jugadores que serán demonios en un vibrante combate a vida o muerte en tres rondas. Cada "bando" tendrá sus ventajas. Aparte de tener un gran arsenal a su alcance y conservar habilidades como obtener salud gracias las "glory kills", el Doom Slayer también tendrá a su disposición portales para cambiar de posición rápidamente. Mientras tanto, los demonios (habrá distintos tipos) aparte de atacar podrán realizar invocaciones de otras criaturas del averno menores. Y con el paso de las rondas, ambos bandos podrán obtener mejoras, como la devastadora BFG para el Doom Slayer o invocaciones más potentes para los demonios. Tanto si lo jugamos con amigos como si lo hacemos en solitario, *Doom Eternal* promete toneladas de acción sin fin, potenciadas con un gran apartado gráfico y la brutal BSO de Mick Gordon. ¡Estamos deseando continuar nuestra masacre!

05 **LOS TIROTEOS** son aún más vibrantes si cabe. No nos concederán ni un solo momento de respiro. ¡Siempre tendremos los nervios a flor de piel!

06 **EL MOTOR ID TECH 7** de id Software hace posible que estas frenéticas refriegas vayan "como un tiro" (nunca mejor dicho). Eso sí, nosotros sólo lo hemos visto en PC; aún no lo hemos probado en PS4.

07 **BATTLEMODE** es el nombre de la modalidad multijugador que enfrentará al Doom Slayer contra dos demonios humanos, que podrán invocar a otras criaturas del averno. En *Doom Eternal* no habrá SnapMap.

08 **LA BANDA SONORA** de Mick Gordon volverá a acompañarnos durante nuestras carnicerías. Va a ser tan cañera como siempre.

09 **NUESTRA FIEL MOTOSIERRA** partirá en dos a los demonios, y de paso, nos servirá para conseguir munición, Sus ataques son de lo más "gore".







ASÍ FUE LA QUAKECON EUROPEA

DE FORMA PARALELA A LA QUAKECON 2019 que tuvo lugar en Dallas, Bethesda celebró su primera edición en tierras europeas en Londres, con un evento más modesto al que pudimos asistir. Aunque se siga llamando QuakeCon, lo cierto es que este año llevaba como subtítulo Year of Doom y está decisión no es baladí, ya que la saga de id Software fue la protagonista. En especial *Doom Eternal*, con su demo al alcance de todos y anuncios sobre Battlemode a cargo de su productor ejecutivo Marty Stratton y el director creativo Hugo Martin. También se anunció que las tres primeras entregas de *Doom* ya están disponibles para PS4, con motivo del 25º aniversario de la saga (había una zona retro en la que se podían jugar a los *Doom* en multitud de plataformas clásicas). También coincidió con el lanzamiento de *Wolfenstein: Youngblood* y *Cyberpilot*. Y no faltaron tampoco torneos de eSports, de *TES Legends* y, cómo no, de la Quake Pro League.

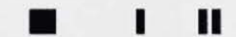


Echad un vistazo al presente: pobreza, internet, megacorporaciones... El futuro "ciberpunk" está al caer, ¿verdad? Da miedo, sí, pero si termina siendo como *Cyberpunk 2077* lo tenemos claro: que llegue el futuro o, como poco, el 16 de abril.

PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | 16 DE ABRIL

Lo nuevo de CD Projekt Red fue el vencedor del pasado E3, acaparando todas las miradas. La nuestra no iba a ser menos, así que hemos decidido contaros todo sobre *Cyberpunk 2077* para intentar que la espera hasta su lanzamiento sea más llevadera. Nuestro personaje, V, es un mercenario que se ha hecho, parece ser que sin pretenderlo, con el implante definitivo, una viguería que esconde el secreto de la inmortalidad. Nuestra misión en la demo del E3 consistía en contactar con una banda callejera, los Voodoo Boys, que nos esperaban en el distrito de Pacífica.

Pacífica era un distrito para ricos en Cyberpunk 2020. En el videojuego, sin embargo, después de años de crisis económica, lo más pobres se refugiaron en los apartamentos abandonados y el barrio es el escenario diario de las luchas entre varias bandas callejeras. Los Voodoo Boys están obsesionados con el









ciberespacio y entre sus filas se encuentran varios de los netrunners más talentosos de la ciudad. Tras hablar con Placide, uno de los mandases de la banda, descubrimos que nuestro siguiente paso es infiltrarnos en el Grand Imperial Mall, un centro comercial desde el que los Animals, la banda rival, coordinan sus operaciones. Podremos afrontar la misión de múltiples formas: usando el sigilo para colarnos y robar la información que necesitamos, utilizando nuestras habilidades de hackeo para alterar el comportamiento de sus defensas automatizadas entrando directamente a tiros arrasando.

Johnny Silverhand, interpretado por Keanu Reeves, estará centrado en su lucha contra las megacorporaciones de Night City.

El pasado de nuestro héroe jugará un papel primordial. Podremos escoger entre nómada, corpo o chaval de la calle. Esta decisión inicial nos permitirá abrir nuevas opciones de dialogo. Así, si escogemos un pasado callejero tendremos una mejor relación con determinadas bandas. Si escogemos un pasado corporativo nos llevaremos mejor con los miembros de las grandes compañías. Incluso comenzaremos nuestra partida desde un punto diferente del mapa. Si escogemos nómada, por ejemplo, la aventura empezará en el distrito de Badlands, a las afuera de Night City. Johnny Silverhand, el personaje que encarnará Keanu Reeves, también tendrá un papel clave en la trama. Hará las veces de guía y acompañante en forma de fantasma digital, al que sólo nosotros podremos ver. Será una especie de coprotagonista y, de hecho, es el personaje con más líneas de diálogo junto a V. Al terminar la demo aparecía Alt Cunningham, la desaparecida novia de Silverhand, que en el juego de mesa desarrollaba un software para trasladar la conciencia de una persona al ciberespacio para luego volcarla sobre un nuevo cuerpo y conseguir la inmortalidad. »

1 KEANU REEVES en el escenario del E3 fue uno de los bombazos de la feria y uno de los motivos por los que *Cyberpunk 2077* se coronó como rey del evento.

2 PACÍFICA es un distrito fallido. Ideado para los ricos, ahora está controlado por los Voodoo Boys, una banda de origen haitiano que está obsesionada con dominar el ciberespacio y volcar sus conciencias en la red.

3 EL CHIP que llevaba V en la demo del E3 podría otorgarnos la inmortalidad. Promete ser una de las claves de la trama del juego, con montones de facciones luchando por él.

CIBER_ EDICIONES

CD PROJEKT RED no defraudará y nos ofrecerá dos ediciones cargadas de "regalitos", incluso en la versión estándar del juego.



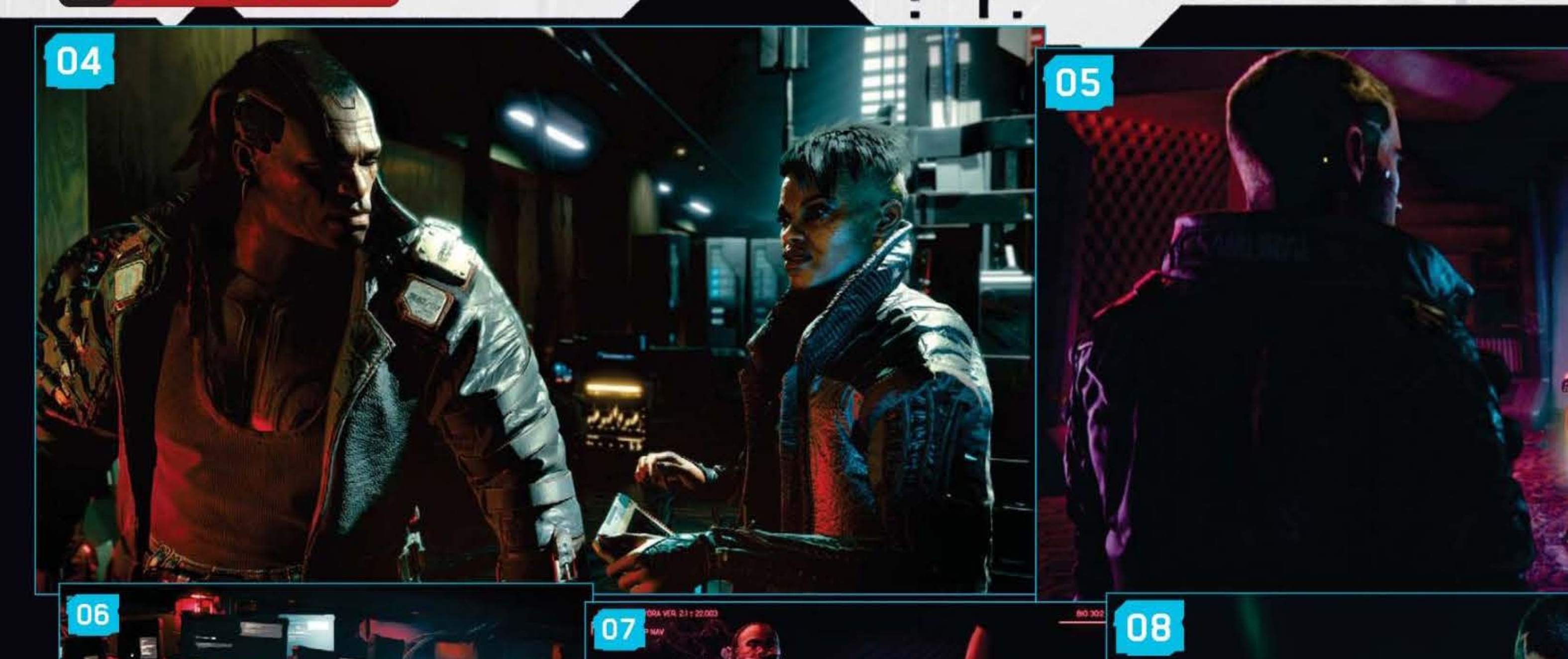
EDICIÓN ESTÁNDAR

Incluye portada reversible, antología del mundo, postales de Night City, mapa, calcomanías y varios artículos digitales: banda sonora, folleto de arte, manual de *Cyberpunk 2020* y fondos de pantalla.



EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Además de los artículos de la edición estándar, esta joya vendrá con una caja metálica coleccionable, una estatua de 25cm de V, un libro de arte en tapa dura, varios pines metálicos, un llavero del Quadra V-Tech, parches bordados, un set de pegatinas y una guía de Night City.





10

4 **PERDONAR** la vida a los grandes villanos puede tener sus ventajas más adelante. O no.

5 **SAMURAI,** la mítica banda liderada por Silverhand cobrará vida en el juego gracias a las canciones de la banda sueca Refused.

6 **EL PIRATEO** se hace de forma local porque el ciberespacio quedó infectado en el pasado.

7 **LAS MISIONES** secundarias estarán tan elaboradas como las principales.

8 **HABRÁ** varios niveles de dificultad e incluso un modo hardcore en el que eliminarán todos los indicadores de la interfaz.

9 **EL NIVEL DE DETALLE** de los escenarios será demencial.

10 **BADLANDS** es el yermo que rodea la ciudad con autopistas abandonadas, desierto,...

11 **EL HACKEO** contará con varios minijuegos diferentes.

Los combates serán clave pese a tratarse de un juego de rol. Al utilizar un arma perfeccionaremos nuestra eficacia con ella, mejorando la precisión, la velocidad de recarga... El arsenal disponible tendrá de todo: katanas, martillos, cuchillos, pistolas, revólveres, ametralladoras, rifles de precisión... Una de las armas que más nos ha llamado la atención ha sido el cable que llevamos bajo la piel con el que hackeamos, que también se podrá utilizar a modo de látigo. Incluso podremos ejecutar a nuestros enemigos de forma contextual utilizando elementos del escenario, como un cubo de basura o una nevera, por ejemplo. La modificación de armas promete ser muy completa, permitiéndonos colocarles silenciadores, miras telescópicas, cargadores más amplios, etc. Las armas, además, tendrán varios niveles de rareza, así que estaremos obteniendo nuevos modelos con distintas habilidades durante toda la aventura. También dispondremos de un sistema de fabricación y, de hecho, dependiendo de nuestra reputación en cada distrito desbloquearemos nuevos diagramas de creación en las tiendas, así como nuevas armas y equipo. Las batallas contra los jefes finales prometen ser otro de los puntos fuertes de los combates. En la demo luchábamos contra Sasquatch, la líder de los Animals. Para vencerla había que evitar sus poderosos ataques con el martillo y flanquearla para destruir la mochila que llevaba a su espalda y que le proporcionaba el "zumo", la droga que hace que los Animals sean, efectivamente, unos animales dotados de una velocidad y fuerza sobrehumanas.

El arsenal será muy variado, podremos modificar las armas, que contarán con varios niveles de rareza y habrá "*crafteo*".

La libertad de acción será el pilar fundamental de toda la experiecnia. Mercenario, Netrunner y Técnico son las tres clases principales, pero no será una elección definitiva ya podremos ir gastando puntos de habilidad en cualquiera de ellas e incluso adquirir habilidades de otras subclases como Rockero o Ejecutivo. Esto tendrá consecuencias muy





palpables en lo jugable, modificando el modo en el que podemos afrontar cada una de las misiones. El diseño de niveles jugará un papel fundamental en este sentido ya que los escenarios siempre contarán con los elementos necesarios para optar por el sigilo, el hackeo o la acción directa. También podremos optar por la diplomacia utilizando nuestras dotes conversacionales. Tanta será la libertad que podremos matar a todos los personajes que aparecen en el juego (salvo niños y personas clave para el desarrollo de la historia) o incluso terminarlo sin matar a nadie. Casi todas las armas y hackeos del juego contarán con una opción no letal. El hackeo nos permitirá manipular todo tipo de dispositivos electrónicos, como máquinas de refrescos, torretas enemigas, abrir »

ENAMORADO DE_ LA MODA CYBERPUNK

EL ASPECTO ES CLAVE. Tanto, que nuestro personaje cuenta con un atributo, "cool", que indica lo mucho que molamos y que influirá en la impresión que causaremos en otros. Os mostramos las tendencias de Night City.



ENTROPISMO
NECESIDAD ANTES QUE EL ESTILO

La moda de la pobreza que se deriva de los humanos que luchan contra el imparable avance de la tecnología, por mucho que traten de enfrentarse a ella. Denota una falta de diseño total mezclada con una escasez general de ideas y significados.



NEOKITSCH
ESTILO Y SUSTANCIA

El estilo de la vanidad y la riqueza infinitas. Sinónimo de lujo, ha ido floreciendo entre las acaudaladas élites de Night City y ya es un referente entre aquellos que pueden comprar cualquier cosa y que puede permitirse ser lo que quieran ser.



KITSCH
ESTILO ANTES QUE SUSTANCIA

El aspecto de una era perdida en el tiempo hace mucho y que algunos se niegan a olvidar. Es un look ostentoso, atrevido y generalmente barato que se complementa con implantes de color plata y dorados y maquillajes más duraderos que la vida.



NEOMILITARISMO
SUSTANCIA ANTES QUE EL ESTILO

La apariencia de las megacorporaciones y los conflictos globales en constante lucha por el poder. Frío, afilado y moderno. Hace que cualquiera parezca estar preparado para descender de un vehículo de carga y empezar el combate.

LOS BAJOS FONDOS DE NIGHT CITY

LA GIGANTESCA URBE en la que se ambientará Cyberpunk 2077 estará dividida en seis distritos. Todos ellos, por mucho que también haya clases pudientes, estarán habitados por gentuza de la peor calaña, empezando por mercenarios como nosotros y miembros de bandas criminales.



V, NUESTR@ PROTAGONISTA

Como buen juego de rol, iremos moldeando a nuestro perso naje con las decisiones que vayamos tomando. A nivel estético también contaremos con un completo editor, podremos escoger el género y la orientación sexual y equiparnos con ropa de todo tipo. CD Projekt RED define a V como sincero y directo así que hace o dice lo que piensa sin importar las consecuencias.

ROYCE

Es un verdadero psicópta. Nunca puedes estar seguro de que no sacará su arma para liarse a tiros por culpa de su impredecible temperamento. Pertenece a la banda callejera de los Maelstrom.

BRIGITTE

Es la líder de la banda Voodoo Boys. Es misteriosa, amenazante y desconcertante. Persigue sus objetivos con una ambición despiadada, por lo que siempre resulta mejor tenerla como amiga que como enemiga.







12 LOS HACKERS más hábiles logran acceder al ciberespacio, un lugar "físico" del que ninguno ha vuelto.

13 AL USAR UN ARMA mejoraremos su manejo e incluso se reflejará en las animaciones, como coger el arma en plan molón, por ejemplo.

14 TUNEAR nuestro cuerpo con implantes erá clave. Así, podremos conseguir hacer un doble salto, equipar mejoras como las cuchillas mantis...

» puertas, desactivar cámaras de seguridad, robots o incluso alterar implantes enemigos que podrían forzar su suicidio. En la demo podíamos piratear un robot de entrenamiento de lucha para que atacara a nuestros rivales, piratear una máquina de pesas para que cayesen sobre el cachas de turno, etc. Si optamos por la acción la cosa cambiará mucho. Reventaremos la puertas a golpes, eliminaremos a los enemigos a tiros y desmontaremos las torretas por las bravas para ponernos a disparar con ellas.

Como mundo abierto, contaremos con un montón de distracciones. Tendremos un garaje en el que almacenar varios coches y motocicletas. En los vehículos, además, dispondremos de radio con distintos estilos de música. Podremos robar cualquier coche o moto que veamos por la calle y atropellar a los transeúntes si es que nos mola el rollo *Carmageddon*. El sistema de búsqueda policial, sin embargo, será algo diferente a lo que hemos visto en juegos como *GTA*. Así, si hacemos el cabra y delinquimos, las fuerzas que nos perseguirán serán diferentes dependiendo del distrito en el que nos encontremos. En cuanto a minijuegos, por ahora sabemos que habrá uno para hackear, una galería de tiro con distintos desafíos, carreras de coches y motos y hasta torneos de lucha cuerpo a cuerpo. Seguro que habrá más y, por soñar, nos encantaría ver una versión futurista del Gwent, aunque eso parece descartado (nunca mejor dicho). El minijuego de hackeo, por ejemplo, recuerda mucho a lo visto en la saga *Fallout*, ya que debemos casar números y letras, dando la sensación de que de verdad estamos entrando en las tripas de los dispositivos en cuestión, en lugar de ser algo puramente visual. Además, CD Projekt se plantea crear distintos mini juegos dependiendo de la compañía creadora del dispositivo en cuestión.

> **La libertad de acción a lo *Deus Ex* será la mayor diferencia jugable de *Cyberpunk 2077* respecto a *The Witcher III*.**

A nivel técnico sabemos que no habrá pantallas de carga en ningún momento. La

JACKIE

Es uno de los mejores amigos de V y su objetivo también es convertirse en un mercenario de leyenda. Es de origen hispano y odia a los carroñeros. Veremos si es definitivo, pero en la demo del E3 2019 moría.

SASQUATCH

La líder de los Animals, una banda de West Pacifica conocida por su brutalidad y por mejorar sus habilidades usando drogas. No dejes que sus pintas te engañen, es muy profesional, eficaz y su martillo es letal.

PLACIDE

Es el segundo de abordo en la banda Voodoo Boys. La gente dice que contemplar su sonrisa es terrorífico. Afortunadamente, rara vez sonríe. Tiene un aura de peligro que infunde miedo y respeto a sus allegados.

T-BUG

Es difícil encontrar una netrunner más profesional que ella, por lo que es una de las hackers más respetadas de la ciudad. Puede asesinar a sus objetivos a través de las redes y desactivar las mejoras de V.

DEXTER

Uno de los mejores arregladores (gente que domina la información y que organiza los trabajos sucios). Nada sucede en Night City que él no lo sepa. Los mercenarios que trabajan con él tienen un gran futuro.







18

iluminación será uno de los puntos fuertes, aunque lo más llamativo será la obsesión por el detalle, palpable con tan sólo echar un vistazo a los escenarios que nos rodean. La excelente dirección artística también jugará un papel fundamental en este sentido, así como la brutal destrucción de los escenarios. Por su parte, el clima dinámico promete ser espectacular, con ciclo día-noche y todo tipo de climas. Por ejemplo, al tratarse de una ciudad supercontaminada, no nos libraremos de la lluvia ácida, lo que hará que los NPC salgan corriendo en busca de refugio. El juego siempre se ha mostrado en PC de alta gama, así que existen dudas sobre cómo se verá en PS4 y PS4 Pro. Lo único que sabemos es que CD Projekt Red asegura que se verá increíble. Habrá que fiarse. <

15 LOS CHIPS son, salvo dos, opcionales, así que podríamos acabar el juego sin modificar nuestro cuerpo con implantes.

16 EN LOS LLAMADOS NO-TELL MOTEL se reúnen los bajos fondos para no ser vistos, ya que los regentan IAs, así que no hay otros humanos que puedan vernos.

17 EL ACCESO a nuestra red es muy sensible. El que lo tenga podría matarnos.

18 LA MOTO, Yaiba Kunasagi, tiene un diseño que recuerda a la mítica película Akira.

VERANO DE

El terror se apodera de

Por fin llegaron las vacaciones, ¡yuju! ¿Cuál es el mejor plan posible para disfrutar del verano? Una buena idea es hacer submarinismo con tus amigos. ¡A lo mejor encontráis los restos de un naufragio de guerra! Aunque puede que esos restos estén malditos y todos sufráis una muerte horrible... Cambio de planes: os podéis quedar en una zona residencial, que en verano se vacía y está a vuestra entera disposición. Aunque claro: puede que bajo sus calles exista un misterio terrible, y que tengáis que arriesgar vuestras vidas al investigarlo... Casi mejor ir a lo seguro: playa o piscina, bebidas fresquitas y disfrutar del catálogo de terror de PS4.

Sin duda el terror es una de las "patas" fundamentales de PlayStation 4. Es un género maleable y diversificado, que a su vez da lugar a títulos de varios estilos: el survival horror, la exploración, el terror psicológico, la acción pura y dura pero con toques terroríficos... 2019 no ha sido ajeno a estas propuestas, y en la primera mitad del año hemos podido disfrutar de auténticos "juegazos" de miedo. En enero una saga tan consagrada como *Resident Evil* regresaba a PS4, y lo hacía "por la puerta grande". *Resident Evil 2* es un fantástico remake del juego de 1998. Esta nueva versión respetaba el argumento, personajes y desarrollo del juego original; pero con una actualización a los nuevos tiempos, tanto visual como, en gran medida, jugable. El fantástico RE Engine de Capcom dio lugar a uno de los juegos más espectaculares de la consola, lo que ha hecho que esta nueva versión tenga una acogida excepcional. A una saga de renombre como *Resident Evil* le acompañó el estreno de una nueva licencia: *Days Gone*. En abril se lanzaba el juego de Bend Studio, un inmenso sandbox de supervivencia, exploración y mucha acción. Como Deacon St. John nos enfrentamos a auténticas "mareas" de zombis; pero los verdaderos monstruos del juego tienen apariencia humana. *Days Gone* es uno de los imprescindibles de PS4, y deseamos de corazón que tenga continuidad en la próxima consola de Sony. Dos títulos fundamentales, pero que se han visto apoyados por otras propuestas "de miedo" más que notables: el estupendo *Layers of Fear 2*; la acción frenética multijugador de *World War Z* o *Dollhouse* y su sugerente aventura paranormal.

La primera mitad de 2019 nos ha traído auténticas maravillas del género: el espectacular remake de *Resident Evil 2* y un estreno imprescindible: *Days Gone*.

Este verano de miedo se inicia a finales de junio con *The Sinking City*. Desde hace casi 20 años, Frogwares ha venido creando magníficos juegos de Sherlock Holmes. En 2019 han querido elevar su apuesta con la obra de otro autor clásico: H. P. Lovecraft. *The Sinking City* incluye elementos de investigación, bajo la depurada fórmula que ha alcanzado este estudio. Pero el juego también introduce elementos de sandbox y acción, en una



UN BARCO FANTASMA es el escenario en el estreno de *The Dark Pictures.*



MONSTRUOS del Mundo del Revés nos dan caza en *Stranger Things 3.*



PÁNICO las vacaciones

The Dark Pictures: Man of Medan, The Sinking City, The Blackout Club **o** ***Stranger Things 3: The Game*** **son algunos de los títulos que, durante el periodo estival, van a estremecernos con sus historias de terror.**





"LA FIGURA" es el temible personaje que persigue a los protagonistas de *The Blackout Club.*

EL HORROR LOVECRAFTIANO habita en *The Sinking City.* Una aventura de reciente aparición que pone a prueba nuestra cordura. ¿Te atreves?

TERROR ESENCIAL

El catálogo de PS4 tiene una "pata" fundamental en el género del terror. Mejor dicho, géneros: el miedo da lugar a juegos de todo tipo. Tanto si os gustan los sobresaltos de *Layers of Fear 2,* la supervivencia de *Days Gone* o la tensión pura de *Outlast 2,* la selección de títulos disponibles es abrumadora.



LAYERS OF FEAR 2

GUN MEDIA | TERROR INTERACTIVO | 18,99 €

EL SÉPTIMO ARTE sirve como eje a una de las secuelas más brillantes de PS4. Bloober Team profundiza en la narrativa y la tensión en esta entrega, con una ambientación impecable.



DAYS GONE

SONY | SANDBOX | 44,99 €

DEACON ST. JOHN llegaba este mismo año, y ya forma parte del panteón de grandes héroes de PS4. Su aventura de supervivencia es tan grande como espectacular. Un imprescindible.



RESIDENT EVIL 7

CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 19,99 €

ANTES DE QUE LLEGASE el estupendo remake de *Resident Evil 2,* la saga había vuelto a su grandeza con esta entrega. *Resident Evil VII* reinventa el survival horror de forma brillante.



THE EVIL WITHIN 2

BETHESDA | SURVIVAL HORROR | 20,99 €

SEBASTIAN CASTELLANOS volvió a PS4 con un juego alucinante. El terror psicológico y la acción van de la mano en esta aventura, auténtico viaje de redención del protagonista.



OUTLAST 2

RED BARRELS | AVENTURA DE TERROR | 29,99 €

LA MEJOR ENTREGA de la saga de Red Barrels es también la más intensa. Cuesta mucho afrontar la tensión que vivimos con este juego, pero el autentico "golpe" nos lo da su guión.



LITTLE NIGHTMARES

BANDAI NAMCO | AVENTURA | 19,99 €

PLATAFORMAS, sigilo y puzles se dan cita en esta maravilla, creada por Tarsier Studios. Un viaje a nuestros temores de la infancia, a medio camino entre *Coraline* y el mundo de Tim Burton.



REMOTHERED: TORMENTED FATHERS

STORMIND GAMES | SURVIVAL HORROR | 14,99 €

PRIMERA ENTREGA de una trilogía, el juego de Stormind te atrapa con su desarrollo y argumento. ¡En octubre tendrá edición física!



UNTIL DAWN

SONY | AVENTURA INTERACTIVA | 19,99 €

SUPERMASSIVE GAMES nos conquistó a todos con este exclusivo de PS4. Un juego que convierte el cine de terror en una experiencia interactiva, repleta de elecciones y desenlaces.

inmensa ciudad inundada que podemos explorar en barca. Como buena adaptación de Lovecraft, la locura juega un papel crucial, afectando directamente al protagonista. *The Sinking City* es "primo hermano" de *Call of Cthulhu*, una aventura en primera persona, y que disfrutamos a finales de 2018. Obra de los franceses Cyanide, también adaptó con maestría la obra del escritor de Providence. Sin salir del ámbito de las adaptaciones, en el mes de julio tuvimos Stranger Things por partida doble. A la tercera temporada de la producción de Netflix le acompañó *Stranger Things 3: The Game*. La serie de miedo y aventura se transformó en un juego de acción y aventura, con una deliciosa estética "retro". Un título que sin duda podría haber aspirado a más, pero con una ambientación perfecta para la pandilla de Hawkins. Curiosamente, en breve llegará un título que, sin ser un producto relacionado, puede que sea "más Stranger Things" que el juego oficial. Nos referimos a *The Blackout Club*, del estudio Question. Formado por veteranos de sagas como *Dishonored* o *BioShock*, este equipo también apuesta por el género de "chavales contra el mal". En *The Blackout Club* un grupo de adolescentes investiga qué ocurre en su pueblo, en relación a episodios de amnesia (los "apagones" del título) y otros fenómenos sin explicación. La desaparición pone en marcha a los protagonistas, en una aventura cooperativa para hasta cuatro jugadores. Cada personaje tendrá habilidades diferentes, y las misiones serán generadas de forma aleatoria. Un concepto muy prometedor, pero que nos ha enamorado con su estética: una fusión entre el estilo de *We Happy Few* y la ambientación "ochentera", propia de la citada Stranger Things. *The Blackout Club* está sólo disponible en acceso anticipado en PC, pero ya falta muy poco para verlo en PS4.

***The Sinking City* se suma a las grandes adaptaciones de Lovecraft para PS4. Le precedió en 2018 *Call of Cthulhu: The Official Video Game*, de Cyanide.**

Si existe un género "de miedo" por antonomasia, ése es el terror adolescente, del cual vamos a tener una buena dosis este mismo verano. Fue también el periodo estival de hace cuatro años, cuando pudimos disfrutar de una estupenda muestra de este estilo: *Until Dawn*. Una mezcla perfecta entre el terror interactivo y el survival horror, y cuyos retoman en 2019. Supermassive Games regresa al terror con una nueva aventura interactiva. O mejor dicho: ¡aventuras! El estudio británico tiene un ambicioso plan por delante: la serie *The Dark Pictures*. Se trata de una antología de terror, con juegos bimestrales. "Hemos descubierto que hay unos 40 géneros de terror distintos, puede que más", explica Tom Heaton, director de *The Dark Pictures*. "Nos hemos sumergido en las películas más representativas de cada uno, para conocer sus claves. Esta antología trata de darles un "giro de tuerca", para crear experiencias que atrapen a los jugadores." Cada entrega de *The Dark Pictures* tendrá un estilo similar pero estará centrado en un mito diferente. Un barco fantasma es el tema que "abre fuego" en la serie, con *Man of Medan*. En él un grupo de jóvenes ve cómo sus vacaciones, en pleno Pacífico Sur, se convierten en una pesadilla. Mucha tensión, algún sobresalto y escenas "fuertecitas" definen el gran juego de este verano. Habla de nuevo Heaton, director del juego: "queremos emular la sensación de las buenas "pelis" de terror; cuando la tensión es tal que estás deseando que ocurra algo malo para poder relajarte. *Man of Medan* quiere transmitir esa misma inquietud constante." Quién viva o muera de los cinco protagonistas depende por completo de nuestras decisiones; al haber tantas escenas y finales posibles, está claro que tenemos juego para el resto del verano... ¡y parte del otoño!

El terror no termina con estos juegos. Durante el resto de 2019 llegarán a PS4 varios títulos, que van a explorar distintas parcelas del género. A la cabeza en anticipación está *Blasphemous*, de The Game Kitchen. Este estudio español ha creado un "metroidvania" impresionante, con elementos de terror basados en algo tan "nuestro" como la imaginería religiosa y de Semana Santa. También estamos expectantes con *Chernobylite*, un survival horror ambientado en la zona de exclusión nuclear rusa, tan de actualidad gracias a la serie de HBO. Estos títulos vendrán acompañados de otras propuestas igual de interesantes, como *The Peterson Case*, *Someday You'll Return* o *Moons of Madness*. Pero el plato fuerte lo tendremos en 2020, en el que llegarán dos juegos de terror esenciales: *Dying Light 2*, nueva entrega del gran sandbox de zombis de Techland; y (suponemos) *The Last of Us: Part II*; la esperada secuela de las desventuras de Ellie y Joel.

En 2020 llegarán a PS4 dos de los juegos de terror más esperados de los últimos tiempos: *The Last of Us: Part II* y *Dying Light 2*, la ansiada secuela del sandbox de Techland.





ONCE USA TODOS SUS PODERES en *Stranger Things 3: The Game*, la notable adaptación de la serie estrella de Netflix.









EN *MAN OF MEDAN* los momentos de tensión y peligro se resuelven por medio de Quick Time Events.



LA CIUDAD MALDITA de Oakmont depara todo tipo de peligros al pobre Charles W. Reed, protagonista del estupendo *The Sinking City*.

"CRAFTEAR" NUEVAS ARMAS y herramientas será tan esencial como el trabajo en equipo, en *The Blackout Club*.





PODEMOS MORIR de muchas formas en *Man of Medan*. Descubrirlas todas va a multiplicar la jugabilidad de esta genial aventura interactiva.



NUESTRAS DECISIONES determinan el desarrollo del juego. Una mala elección puede matar a nuestros compañeros... ¡O a nosotros mismos!

FUTURO DE MIEDO

Terror, tensión y supervivencia son los ejes de algunos de los juegos más esperados de PS4. Géneros como el survival horror, los sandbox de supervivencia o los shooters subjetivos protagonizan estos títulos: los grandes juegos de miedo de los próximos meses.



DYING LIGHT 2

TECHLAND | SANDBOX | 2020

TRAS UNA PRIMERA ENTREGA que dio lugar a uno los mejores juegos de PS4, Techland regresa con esta secuela. La fórmula original se amplía con toma de decisiones que afectan al desarrollo.



THE LAST OF US 2

NAUGHTY DOG | SURVIVAL HORROR | 2020

ELLIE ASUME EL PROTAGONISMO en esta secuela. Aún no sabemos exactamente qué papel jugará Joel en esta continuación, pero será la joven (ahora toda una mujer) quien esté en el centro de esta aventura. Una entrega en la que los infectados seguirán siendo una amenaza, pero donde el mayor peligro vendrá por parte de otros humanos. Naughty Dog volverá a hacer "magia" en PS4, rompiendo todos los listones gráficos de la consola. Un despliegue técnico para una historia brutal, muy violenta y que promete sensaciones fuertes.



BLASPHEMOUS

THE GAME KITCHEN | ACCIÓN | POR CONFIRMAR

SEVILLA Y SU SEMANA SANTA son fuentes de inspiración para este "metroidvania". Imaginería religiosa con tintes terroríficos, para un juego español que puede dar "la campanada".



CHERNOBYLITE

THE FARM 51 | SHOOTER | OTOÑO

LA ZONA DE EXCLUSIÓN de Chernobyl, tan "de moda" en estos meses, ha sido escaneada y recreada en 3D para este juego. Un shooter que mezclará acción, "crafteo" y una historia no lineal.



THE PETERSON CASE

QUARTER CIRCLE GAMES | AVENTURA | 2019

ROSWELL, NUEVO MÉXICO, fue el lugar donde supuestamente se estrelló un ovni en 1947. Dicho suceso es escenario de este juego, donde investigamos la desaparición de una familia.



MOONS OF MADNESS

ROCK POCKET GAMES | AVENTURA | OCTUBRE

LOVECRAFT VUELVE A PS4 en octubre. Lo hará con esta aventura, que mezcla el terror cósmico con la ciencia-ficción. Nuestro objetivo: escapar de un puesto de investigación en Marte.



SOMEDAY YOU'LL RETURN

CBE SOFTWARE | AVENTURA | 2019

UN PADRE en busca de su hija regresa al sitio al que juró no volver. Temas como el autoengaño o la paternidad anidan en esta original propuesta.



EVIL DEAD

POR CONFIRMAR | POR CONFIRMAR | 2019/2020

¿UN JUEGO DE ACCIÓN? ¿Una adaptación de la serie Ash vs. Evil Dead? Apenas se conocen detalles, más allá de que, en palabras de Bruce Campbell, "será una experiencia inmersiva".


1


2

PODERES SOBRENATURALES PARA DOMINAR EL CAOS

CONTROL

Remedy recupera el control de su futuro y regresa a los circuitos de PlayStation con la aventura más abierta y ambiciosa de su historia, que nos ofrecerá ciencia ficción de la buena y combates con poderes sobrenaturales.

PS4 | REMEDY ENTERTAINMENT | AVENTURA | 27 DE AGOSTO

Nos perdimos *Alan Wake* y *Quantum Break*, pero Remedy ha vuelto al redil. Su nueva aventura, *Control*, se estrenará en PS4 y nosotros ya hemos tenido la suerte de probarla, así que os lo contamos todo. Controlaremos a Jesse, una joven que, por razones que aún desconocemos, visita el cuartel general del FBC (Federal Beaureu of Control) y descubre que el Director ha muerto. Su arma, como una versión moderna de Excálibur y el Rey Arturo, elige a nuestra heroína como su próxima dueña, convirtiéndola en la nueva directora de la agencia, que se dedica al estudio y control de fenómenos paranormales.

The Oldest House, que así se llama el edificio en cuestión, es una gigantesca instalación que, como por arte de magia, será mucho más grande por dentro de lo que parece desde el exterior.

Los combates mantienen cierto parecido, a nivel estético y jugable, con los de *Quantum Break*. Es decir, que nos encontramos con unos tiroteos en los que el uso de habilidades sobrenaturales, tanto defensivas como de ataque, son la clave para eliminar a nuestros enemigos. Sin embargo, en *Control* la cosa se parece bastante más al *Doom* de 2016, en el sentido de que prácticamente la única manera de recuperar energía es derrotar enemigos y recoger los cristales de salud que dejan caer. Así, nos vemos obligados a luchar constantemente, en lugar de a refugiarnos, parapetarnos o huir, como sucede en la mayoría de juegos de acción en los que la energía se recupera de forma automática. Nuestra arma, la Service Weapon, se transformará en varios modelos que se adaptarán a distintas situaciones. Así, una transformación será como una pistola automática de gran cadencia de fuego, otra como un revólver de disparos más lentos y certeros, otra como una escopeta ideal para las distancias cortas,… Nuestra favorita, sin embargo, es una versión de disparos cargados que atravesará objetos del escenario, la medicina ideal para todos aquellos enemigos que se escondan tras todo tipo de coberturas. La munición, además, será una barra que se irá desgastando al disparar, así que nos veremos obligados a alternar su uso »

El juego transcurrirá en The Oldest House, la sede de una organización gubernamental dedicada al estudio y control de los fenómenos paranormales.

CONTROL DE LUJO

LA EDICIÓN DELUXE de la nueva aventura de Remedy llegará, además de en la clásica edición estándar, con una versión que incluirá una caja metálica creada por Futurepak, unas tarjetas de arte conceptual, la copia física del juego y un par de añadidos digitales para el juego: un paquete de recursos de creación y un aspecto nuevo para Jesse (el equipamiento de respuesta táctica). El precio de esta edición será de 69,95 euros, frente a los 59,95 de la versión estándar.



3

con las habilidades para esperar a que se regenere. Los modificadores que encontraremos, y que se generarán de forma aleatoria, nos permitirán alterar el comportamiento de cada una de las versiones de nuestro arma, para potenciar sus virtudes o maquillar sus defectos.

Jesse sólo contará con arma, la Service Weapon, aunque podrá cambiar de forma para convertirse en cinco modalidades realmente distintas.

Los poderes sobrenaturales de Jesse nos ofrecerán un amplio abanico de opciones jugables. La levitación, por ejemplo, nos permite desplazarnos por los escenarios e incluso alcanzar zonas inaccesible de otro modo, aunque no podemos ascender todo lo que queramos como si estuviésemos volando porque, como decíamos, se trata más bien de una levitación. Este mismo poder nos servirá, además, para colocaros de la manera más ventajosa posible durante los combates o estudiar la colocación de los enemigos desde una perspectiva privilegiada, por ejemplo. También podremos disfrutar de una especie de "golpe" de la Fuerza de Star Wars para distancias cortas y de un lanzamiento telequinético de objetos que fue una de nuestras habilidades más utilizadas en la demo. No sólo resultará muy efectiva para acabar con los escudos de nuestros rivales sino que también forma espectáculos dignos de ver, con montones de objetos volando por los aires, destrucción de los escenarios,… ¡Una pasada! Otra habilidad sobrenatural nos permitirá evadir a los enemigos con un rápido movimiento de escape que, además, podremos utilizar en mitad de una levita- »

1 *CONTROL* nos llevará a explorar The Oldest House, la sede central de la FBC (Federal Bureau of Control), una organización dedicada al estudio de los fenómenos paranormales. Este cuartel general, además, está plagado de extrañas criaturas del plano astral.

2 LA LEVITACIÓN nos permitirá desplazarnos por los escenarios para alcanzar zonas elevadas y, además, serán un recurso ideal durante los combates para flanquear a nuestros enemigos.

3 LOS PODERES TELEQUINÉTICOS de Jesse no sólo serán el recurso perfecto para acabar con el escudo de nuestros rivales al lanzarles objetos, sino que también serán un verdadero espectáculo en lo visual.



4 **LAS CRIATURAS** a las que nos enfrentaremos serán humanos poseídos por una misteriosa fuerza proveniente del plano astral que investiga nuestra heroína.

5 **EL ESCENARIO** será el verdadero protagonista de la trama, contándonos la historia de lo sucedido a medida que exploramos sus imposibles entornos.

6 **LA DESTRUCCIÓN** de los escenarios será un espectáculo. Tanto disparando como usando los poderes, veremos objetos y partes del escenario volando por los aires.

7 **CON LA TELEQUINESIS** podremos atraer cualquier objeto del escenario, cadáveres enemigos incluidos, y lanzarlos contra nuestros rivales.

8 **LOS DIÁLOGOS** serán bastante escasos, ya que la mayor parte del argumento se contará mediante la propia exploración.

9 **LOS PUZLES** pondrán la guinda a un menú jugable realmente completo. Muchos se resolverán de forma normal, pero otros nos obligarán a usar nuestros poderes.

ción. Con el Ground Slam nos lanzaremos en picado realizando un golpe tremebundo contra el suelo, que será perfecto para mantener a raya a varios enemigos. Gracias a la habilidad Escudo, nos protegeremos de los disparos enemigos recogiendo escombros del propio escenario para usarlos como barrera. Por último (nos hemos reservado una de las joyas para el final), con Seize podremos convertir a los enemigos en aliados para que luchen a nuestro lado. Así, por ejemplo, podremos "poseer" a unas esferas que sanan a nuestros rivales para que se dediquen a recuperar nuestra salud.

La exploración, pese a que los combates resultan bastante frecuentes, será pausada, ofreciéndonos tiempo para detenernos en cada detalle del escenario y escudriñarlos en busca de secretos y mejoras para nuestra heroína. Os habíamos dicho que funciona como un "metroidvania", ¿no? Pues dicho queda. Así, exploraremos con libertad y, a medida que vayamos obteniendo nuevas habilidades, se desbloqueará el acceso a otras zonas del edificio. Buena parte de la exploración se producirá en el plano astral, una suerte de universo paralelo que parece ser la fuente de los fenómenos paranormales que suceden en el edificio. El diseño de niveles, hasta donde hemos podido comprobar, tiene una pinta sensacional, con un escenario interconectado repleto de zonas ocultas. El cóctel jugable, al menos en lo esencial, se completará con varios puzles. Algunos de ellos serán muy sencillos, pero otros nos han parecido más exigentes y, sobre todo, que están diseñados de una forma muy inteligente.

Lo nuevo de Remedy promete convertirse, gracias a su mezcla de combates, exploración y narrativa, en uno de las grandes joyas de 2019.

La dificultad será alta en líneas generales, sobre todo si la comparamos con otros juegos de acción en tercera persona similares. Afortunadamente, Jesse contará con un árbol de habilidades que nos permitirá mejorar nuestros poderes. Para ello habrá que completar no sólo las misiones de la historia principal sino, especialmente, las tareas secundarias que, además, supondrán los mayores retos a los que nos enfrentaremos en *Control*. Entre las tareas secundarias que hemos podido ver destaca la lucha contra un gigantesco jefe final compuesto de varios tentáculos. Es de agradecer que estas misiones secundarias no estén señaladas en el mapa o la HUD del jugador, favoreciendo la exploración y una sensación de descubrimiento auténtica. Además, también habrá que superar distintos desafíos, como acabar con 50 enemigos sin morir, por ejemplo. A nivel gráfico nos encontraremos un espectáculo en toda regla. *Quantum Break* ya era un verdadero festín de efectos de partículas, pero lo de *Control* será aún más sorprendente. Entre los poderes telequinéticos y los disparos nuestra pantalla estará repleta de elementos y, sin embargo, todo se verá de maravilla y con absoluta claridad para el jugador. La ambientación y la narrativa serán la guinda del nuevo pastel de Remedy y, aunque durante nuestra demo no pudimos profundizar en el argumento, la verdad es que promete ser de lo más interesante, ahondando en cómo nuestra heroína consiguió los superpoderes cuando apenas era una niña y en los misterios del plano astral que estudian en The Oldest House. Teniendo en cuenta todos sus aspectos, tanto jugables como artísticos o narrativos, todo parece indicar que *Control* será una de las grandes joyas de este 2019.

5



7



1



4



















LA HISTORIA DE REMEDY

EL ESTUDIO FINLANDÉS SE FUNDÓ EN 1995 por un grupo de creadores de demos. Su primer juego, *Death Rally* **(1)**, mezclaba coches y combates con un resultado más que notable. El logo original de la compañía **(2)** se presentó en sociedad en 1996. LucasArts pensó que se lo habían copiado, así que amenazó con demandarles y Remedy decidió cambiar de logo en 1998 para evitar problemas. En 2001, tras varios retrasos, llegó su primer gran éxito, *Max Payne* **(3)**. El uso de la cámara lenta y el "tiempo bala" lo convirtieron en uno de los juegos de acción más influyente de la época. La segunda entrega **(4)** no tuvo el éxito de ventas que merecía así que Remedy terminó asociándose con Microsoft para su siguiente aventura, el genial *Alan Wake* **(5)**. El último exclusivo de la compañía de Redmond fue el notable y experimental *Quantum Break* **(6)**.

FINAL FANTASY XIV® ONLINE

Pocos juegos han evolucionado tanto a lo largo de su trayectoria como *Final Fantasy XIV Online*. Hace nueve años nadie apostaba por su continuidad... y hoy en día es un juegazo.

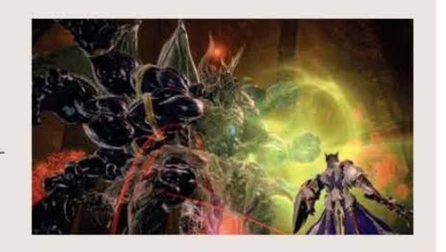
Quién te ha visto...

A veces, cuando uno se cae, no basta con levantarse y es necesario volver a recorrer el camino desde el punto de partida. Square Enix y su *Final Fantasy XIV Online* son el mejor ejemplo para ilustrarlo.

LO QUE ERA...

» **Renacido con el apelativo de *A Realm Reborn*,** su lanzamiento en 2013 en PS3 supuso un auténtico antes y después en la evolución del propio título y del género MMORPG en consolas. Un rediseño absoluto, que solucionaba los errores cometidos en su lanzamiento original en PC, en el año 2010, y que marcaría el camino a seguir del juego hasta alcanzar el éxito.

» **Square Enix nos proponía una épica aventura** de rol online con un impecable apartado artístico y técnico, un enorme mundo lleno de vida y montones de aventuras tan desafiantes como divertidas. La historia nos situaba cinco años después del cataclismo provocado por el poderoso dragón Dalamut, que con sus llamas arrasó Eorzea prácticamente en su totalidad.



LO QUE SE HIZO REGULAR

» **El trabajo de reconstrucción que acometió** el equipo de Naoki Yoshida fue increíble. El original resultaba obsoleto ya en su lanzamiento en 2015, con importantes carencias en cuanto a profundidad y libertad, dos aspectos sagrados en el género. En lugar de dormirse en los laureles, se asumieron los errores y se escuchó a la comunidad. De este drástico cambio de rumbo, el resultado no fue otro que *A Realm Reborn*.

» **La inclusión de eventos aleatorios,** llamados FATE, nos daban la oportunidad de superar una amplísima variedad de misiones de combate junto a cientos de jugadores sin necesidad de formar equipo con ellos. Este atractivo y desafiante añadido se sumaba a una oferta de contenido realmente enorme: misiones cooperativas, llamadas Guildhests; el profundo diario de caza; las misiones de artesanía... y mucho más.

» **Su modelo de negocio, aunque legítimo,** provocó que el juego no fuera todo lo accesible que debería. Además de pagar por el título, éste requiere de una suscripción mensual para poder jugarlo con continuidad. Esto es algo habitual en los MMORPG, ya que necesitan mucho soporte para garantizar una buena experiencia y contenido poslanzamiento, pero era algo a lo que los fans de la saga no estaban acostumbrados.

» **En una obra de este tamaño, los costes de localización son elevados,** pero al tratarse de una franquicia tan masiva como *Final Fantasy*, el que el juego no esté traducido al castellano es una importante carencia. Esta situación supone una barrera para millones de jugadores potenciales hispanohablantes que, al no dominar los idiomas disponibles, no pueden disfrutar del excelente trabajo narrativo y argumental del juego.





CRONOLOGÍA

2 DE JUNIO, 2009
Square Enix presenta *FF XIV* en la conferencia de Sony del E3. Lo más llamativo es su enfoque hacia el MMO con reminiscencias a *FF XI*.

30 DE SEPTIEMBRE, 2010
***FF XIV* llega a PC envuelto en críticas.** El lanzamiento fue mal acogido por parte de la crítica y el público. El título lucía un apartado técnico deficiente y obsoleto, y una jugabilidad muy limitada con respecto a los estándares del género.

27 DE AGOSTO, 2013
***FF XIV: A Realm Reborn* llega a PS3.** Estamos ante una auténtica versión 2.0 que rediseña prácticamente de cero el juego original. Sus novedades, cambios y mejoras son bien recibidos por la comunidad. El juego empieza a gozar de popularidad.

23 DE JUNIO, 2015
Aterriza *Heavensward*, la primera gran expansión del juego. Recorre Ishgard por primera vez y alcanza el nivel 60. A su vez, añade nuevas mazmorras y mejoras en la artesanía y los gremios... y lo mejor de todo: ¡monturas voladoras!

Y quién te ve

Lejos de conformarse "sólo" con hacer un juego a la altura de su nombre y reconciliarse con su comunidad, Naoki Yoshida y su equipo han hilvanado uno de los mejores MMORPG de la última década.

LO QUE ES...

Tras varias expansiones de peso, hace unas semanas se lanzó *Shadowbringers*. Un enorme episodio que permite explorar nuevas regiones; controlar dos razas inéditas, las Vieras y los Hrothgar; un completo "rework" de algunas clases; y montones de misiones y enemigos nuevos. Es genial ver cómo un juego de hace casi diez años es capaz de reinventarse y mejorar una y otra vez.

Pese a algunos problemas con las nuevas razas y algunos elementos del PVP, *Final Fantasy XIV Online* es, a día de hoy, el mejor y más popular MMORPG en PS4. Con perseverancia y respeto a la saga, Square Enix ha conseguido crear una experiencia redonda, con una historia apasionante y sorprendente, un éxito totalmente merecido y un futuro aún más prometedor.



LO QUE SE HA HECHO BIEN

Pocos juegos han evolucionado tanto a lo largo de su trayectoria como *Final Fantasy XIV Online*. Cada expansión ha traído consigo importantes mejoras, nuevas y sorprendentes historias, y toneladas de contenido. El PVP sigue sin ser su punto fuerte, pero el PVE y su sistema de recolección y "crafting" son reamente satisfactorios y adictivos. Hace nueve años nadie apostaba por su continuidad... y hoy en día es un juegazo.

Sony y Square Enix preparan una serie de televisión "live-action" de *Final Fantasy*. La trama nos situará en un conflicto entre magia y tecnología ambientado en Eorzea, la fantástica tierra que sirve de ambientación en *Final Fantasy XIV*. Esto no solo nutrirá el "lore" del juego, sino que lo devolverá al candelero. Además, la producción corre a cargo de los responsables de la serie de *The Witcher*, así que la cosa pinta muy bien.

El juego alcanzó recientemente los 16 millones de jugadores registrados y siempre se encuentra entre los MMORPG más jugados en consola y PC. Toda una proeza para un título que requiere suscripción de pago. Además, el género no disfruta de la popularidad de antaño, con lo que este hito tiene aún más importancia. Con el lanzamiento de *Shadowbringers*, los desarrolladores esperan un repunte de nuevos jugadores.

Desde principios de 2017, se puede descargar una prueba gratuita que nos permite disfrutar del juego hasta el nivel 35. Si bien esto no solventa el tener que adquirir el título y pagar mensualmente si se quiere seguir jugando, es una mejora frente a la prueba gratuita de 14 días que se ofrecía anteriormente. Este tipo de medidas son muy necesarias para atraer a jugadores indecisos por la suscripción o por la barrera lingüística.





20 DE JUNIO, 2017
Se estrena *FF XIV: Stormblood*, segunda expansión del MMORPG de Square Enix. Su dramática historia (plasmando la guerra y sus consecuencias) y su nueva región, Ala Mhigo, son la excusa perfecta para tratar de alcanzar el nivel 70.

1 DE SEPTIEMBRE, 2017
Square Enix y Netflix lanzan en occidente *FF XIV Dad of Light*. Una serie de 8 capítulos que trata la relación entre un padre y su hijo, y el vínculo que crean al jugar juntos a *FF XIV*. Su mensaje es optimista y los guiños a la saga son geniales.

2 DE FEBRERO, 2019
***Final Fantasy XIV* tendrá una raid** inspirada de *NieR: Automata*. Yoko Taro, director del juego, participa en el desarrollo de este singular contenido. La incursión involucrará a tres equipos, de 24 jugadores cada uno, que deben cooperar para vencer.

2 DE JULIO, 2019
Ya está entre nosotros *Shadowbringers*, la última expansión de *FF XIV*. Aún hay que exprimirla a tope, pero las primeras impresiones son muy positivas. Las novedades son innumerables, reinventando una vez más algunos aspectos del juego.





Género: **SHOOTER**

Desarrollador: **MACHINE GAMES/ ARKANE STUDIOS**

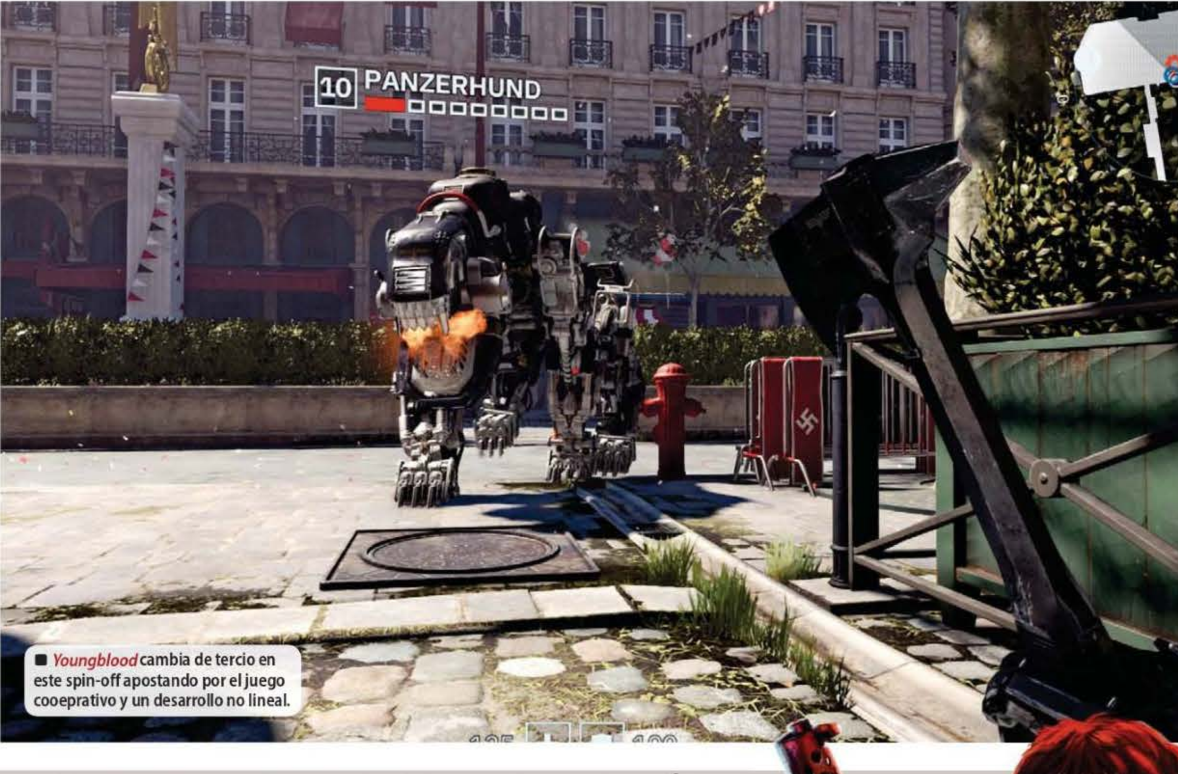
Editor: **BETHESDA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio Deluxe Edition: **39,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://bethesda.net/es/game/wolfenstein-youngblood



Youngblood cambia de tercio en este spin-off apostando por el juego cooepratívo y un desarrollo no lineal.

CUANDO LA **SANGRE JOVEN** NO CIRCULA COMO LA CLÁSICA

Wolfenstein: Youngblood

La saga apuesta por el juego cooperativo y un desarrollo menos lineal. El resultado del experimento es como un doberman nazi: distinto, pero muy raro.

Las hermanas Blazkowicz, hijas del mítico B.J. que hemos estado controlando todos estos años, toman el relevo y protagonizan este nuevo spin-off que, además, introduce varios cambios de calado en la receta jugable de *Wolfenstein*. La ambientación se traslada hasta el París de los años 80, en el que las gemelas deben rescatar a su padre de las garras de los nazis.

La apuesta por el modo cooperativo es el mayor cambio. Podemos jugar la aventura al completo con un amigo e incluso contamos con un Pase de Amigo en la versión física con el que invitar a otra persona a jugar de forma gratuita. Sin embargo, la realidad a nivel jugable es completamente diferente. Nuestras interacciones se limitan a resucitarnos entre nosotras y a abrir puertas y otros dispositivos al mismo tiempo. Por un lado está el sinsentido argumental de que todo París esté diseñada con cierres para dos personas como si estuviesen esperando nuestra llegada. Por el otro, y lo que de verdad chirría, es que nos deja con la sensación de que bien podría ser una aventura en solitario. Sí, tenemos a un colega disparando con nosotros, pero no hay acciones conjuntas durante los combates, no hay habilidades complementarias entre ambas hermanas, no hay puzles que resolver en pareja... El desarrollo no lineal nos permite completar las misiones en el orden que prefiramos. Siguen siendo mapas separados, aunque el diseño de niveles es mu-

» LA RECETA DE LA **ETERNA JUVENTUD** BLAZKOWICZ



① **ARGUMENTO.** Nuestra misión, en la piel de las hijas gemelas de B.J. Blazkowicz es viajar hasta París para rescatarle de las garras de los nazis.



② **ROL.** Nuestro personaje sube de nivel y gana puntos que podemos invertir en desbloquear habilidades en un completo árbol de tres ramas.



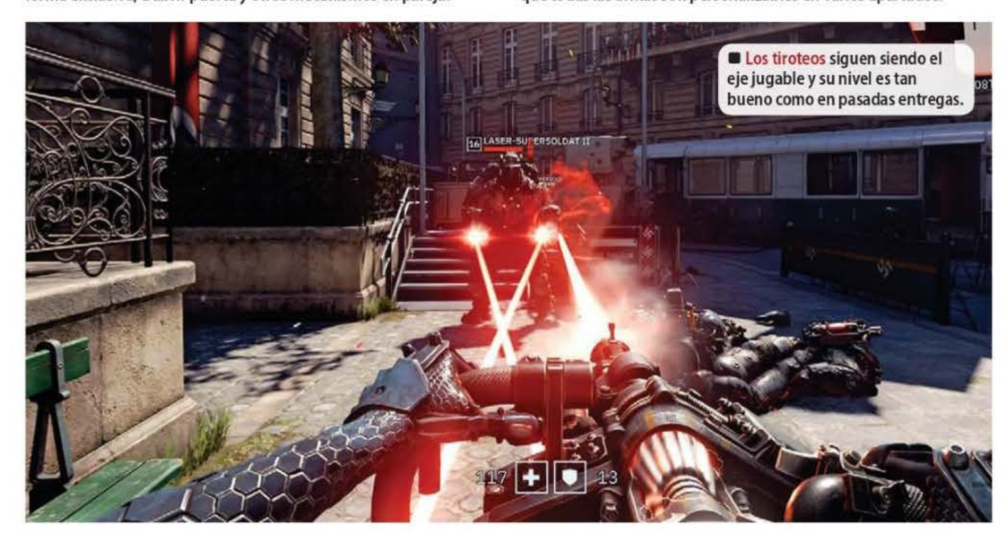
③ **DISPAROS.** La esencia, claro, siguen siendo los tiroteos frenéticos contra soldados y engendros mecánicos nazis de todo pelaje.



La cooperación está muy desaprovechada y se limita, casi de forma exclusiva, a abrir puerta y otros mecanismos en pareja.



El arsenal incluye clásicos como el Laserkraftwerk. Lo mejor es que todas las armas son personalizables en varios apartados.



Los tiroteos siguen siendo el eje jugable y su nivel es tan bueno como en pasadas entregas.





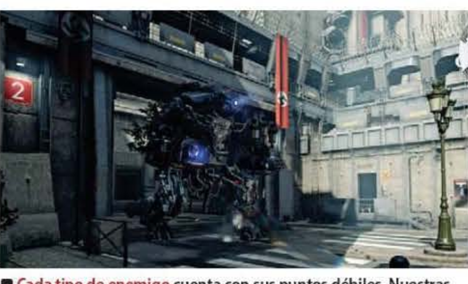
Youngblood arriesga con propuestas interesantes que, en su mayoría, no acaban de funcionar como deberían.

cho más abierto, con múltiples caminos secundarios. Esperábamos mucho más. La mano de Arkane se nota, pero el trabajo realizado es mucho más simple, sin niveles verdaderamente especiales como la Mansión Mecánica de *Dishonored 2*. La ambientación ochentera está muy desaprovechada, sin verdaderos cambios en el diseño de los enemigos, como una banda sonora con canciones de la época que sólo escuchamos en el menú. De locos.

Eso sí, los tiroteos son tan geniales como en pasadas entregas. El arsenal es bastante amplio y, lo que es mejor, podemos personalizar todas las armas con piezas que, en mucho casos cambian su comportamiento. La estructura rolera por niveles, con un árbol de habilidades bastante completo nos ha encantado. Nuestras heroína cuentan con tres poderes especiales: volvernos invisibles, derribar a los enemigos en carrera y un tercero que no desvelaremos para no arruinar la sorpresa. Hay seis misiones de historia bastantante extensas, junto a un buen número de misiones secundarias, pero la trama deja muchísimo que desear, con dos protagonistas de las que apenas sabemos nada, que no evolucionan durante su aventura y con una ausencia brutal de escenas cinemáticas (más todavía si la comparamos con la pasada entrega) que no se justifica por este desarrollo abierto del que disfrutamos. La sensación final que nos deja es que, con el tiempo de desarrollo necesario y habiendo apostado más fuerte por Arkane Studios, estaríamos ante un juego sobresaliente.



Los Panzerhund, esa especie de perros mecánicos, son uno de los muchos peligros del París nazi.



Cada tipo de enemigo cuenta con sus puntos débiles. Nuestras armas tienen dos tipos de daño, que funcionan mejor según el rival.

UN DESARROLLO MUCHO MÁS **ABIERTO**

Una de las mayores novedades de este spin-off respecto a las anteriores entregas es que ofrece mucha más libertad a los jugadores. El desarrollo no es lineal, así que podemos completar las misiones en el orden que queramos. Eso sí, sigue estando dividido en niveles no interconectados.



GUIÑOS PARA EXPLORADORES. Al peinar los escenarios nos podemos encontrar con detalles como este Frogger versión nazi.



COLECCIONABLES. Los niveles están repletos de objetos que coleccionar, como ilustraciones, gafas 3D, documentos,...



WOLFENSTEIN 3D. En nuestra base de las catacumbas parisinas podemos echar una partidita a este clásico de id Software.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Jugar con un amigo es divertido. El arsenal y la personalización de armas. Desarrollo abierto.

LO PEOR
Cooperativo mal explotado. El argumento es flojo. Esperábamos mejor diseño de niveles.

Te gustará + que... ANTHEM — Te gustará − que... WOLFENSTEIN: TNC



85	**GRÁFICOS** Todo tiene un gran nivel, aunque tampoco destaca en ningún aspecto.
82	**SONIDO** La banda sonora está desaprovechada. Buen doblaje y efectos.
77	**DIVERSIÓN** Los tiroteos enganchan. Justo al revés que el cooperativo o la trama.
82	**DURACIÓN** Unas 20 horas para terminarlo y hasta 30 para hacerlo casi todo.
NOTA 78	**El cooperativo y el desarrollo no lineal eran buenas ideas sobre el papel. El resultado, sin embargo, deja que desear.**

EXCLUSIVO PlayStation.VR





Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **MACHINE GAMES**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



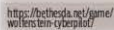
JUGADORES 1 · JUG. ONLINE -



TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO



BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P



https://bethesda.net/game/wolfenstein-cyberpilot/



Acción subjetiva pilotando robots es lo que nos ofrece este llamativo pero limitado shooter.

ACCIÓN **EN CLAVE VR** BESTIAL Y EFÍMERA

Wolfenstein: Cyberpilot

La saga de acción da el salto a la realidad virtual con un shooter con algunos momentos intensos... pero escasos.

La saga *Wolfenstein* ha regresado por partida doble. A *Youngblood* se ha unido esta producción creada específicamente para PS VR, *Cyberpilot*, un shooter en primera persona bastante convencional que nos invita a tomar el control de varias máquinas de guerra muy curiosas.

El desarrollo del juego va directo al grano y, salvo algún que otro elemento "discordante" (pero cuya presencia se agradece mucho), la acción y los combates son los que acaparan todo el protagonismo. La trama nos traslada hasta principios de los 80, justo cuando la maquinaria nazi ha ocupado la capital francesa. Como hackers expertos, nuestra tarea consiste en reprogramar a los robots que la Resistencia Francesa ha conseguido robar al ejército nazi para, después, pasar directamente a controlarlos de manera remota. Una historia que, pese a estar bien escrita y, mejor todavía, gozar de un gran doblaje completo a nuestro idioma, no termina de arrancar debido a un problema fundamental: su brevedad. Un inconveniente que ya os avisamos que se convierte en el mayor lastre que arrastra este shooter subjetivo, dado que su duración no va más allá de las dos horas... y encima no es especialmente rejugable. Y es una pena porque, sin ser el mejor representante del género en PS VR, se trata de un título que posee un buen número de cualidades, comenzando por la posi-

» TRES **MÁQUINAS DE GUERRA** IMPARABLES



① **EL PANZERHUND** es una especie de perro de metal capaz de rociar con fuego a los rivales y percutir contra ellos. Posee una gran movilidad.



② **EL DRON** es mucho más frágil y apenas aguanta un par de disparos, pero a cambio es buenísimo para avanzar en sigilo entre los adversarios.



③ **FINALMENTE, EL ZITADELLE** es una bestia acorazada blindada capaz de lanzar misiles. Su capacidad destructiva es del todo impresionante.



■ El manejo de los tres robots es bastante bueno y salvo algún que otro pequeño fallo de reconocimiento, funciona de forma precisa.



■ Pedir ayuda a los drones de reparación es fundamental para superar las misiones. Además sus animaciones son muy curiosas.



■ Las explosiones y demás efectos especiales aportan bastante vistosidad a los enfrentamientos.





Si no fuera por su exigua duración, estaríamos hablando de un gran shooter subjetivo, intenso y con elevados valores de producción.

bilidad de poder pilotar hasta tres robots distintos: un dron, una especie de perro metálico y un gigante acorazado. Estas dos últimas máquinas protagonizan niveles bastante lineales en los que, básicamente, debemos acabar con todos los adversarios que se pongan a tiro ya sean tropas nazis, vehículos militares o incluso otros robots. Cada uno posee hasta tres ataques o aptitudes diferentes, desde lanzar fuego por la boca o usar un escudo a realizar embestidas, y usar cada una de ellas con sabiduría es fundamental. Los combates son bastante vibrantes y hasta espectaculares en ocasiones, aunque resultan demasiado previsibles.

El dron rompe la monotonía de esta jugabilidad tan encorsetada. Debido a su fragilidad y, también, a su gran maniobrabilidad, la acción queda aparcada para acoger una mecánica de juego basada en la exploración y el sigilo. Un cambio que le viene realmente bien al desarrollo general para huir de dicha monotonía. Por todo esto estamos ante un shooter interesante y bien recreado que, además, posee unos elevados valores de producción. Pero el hecho de que sólo dure dos horas se convierte en un serio problema muy a tener en cuenta.



■ El diseño de niveles es muy lineal... salvo cuando manejamos al dron.



■ El entrenamiento previo a cada misión nos permite familiarizarnos con los controles de las máquinas que pilotamos.

NUESTRA BASE DE OPERACIONES

Como miembros de la Resistencia Francesa contra la amenaza nazi, antes de salir a cumplir cada misión debemos pasar un tiempo en una base de operaciones de varias plantas. Allí tenemos que efectuar diferentes tareas, desde hackear los chips de los robots a montar partes de su equipo.



EN EL HANGAR situado en la parte inferior debemos reprogramar a los distintos robots para poder controlarlos después.



EN LA SEGUNDA PLANTA recibimos la información sobre la misión y allí está nuestro despacho... con sus figuras y todo.



EN LA PLANTA DE TECNOLOGÍA nos toca montar de vez en cuando algún que otro dispositivo electrónico o incluso un arma.

VALORACIÓN

LO MEJOR

La posibilidad de poder pilotar tres robots distintos. Muy notable en lo audiovisual.

LO PEOR

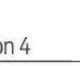
Su duración es realmente limitada y no es un título muy rejugable. Niveles muy lineales.

Te gustará + que... MINI MECH MAYHEM

Te gustará − que... DOOM VFG



79	**GRÁFICOS** Sin ser excelentes, personajes y fondos lucen bastante bien.
85	**SONIDO** Los efectos y el gran doblaje acaparan todo el protagonismo sonoro.
70	**DIVERSIÓN** No ofrece nada innovador pero las refriegas son muy intensas.
60	**DURACIÓN** Dura un par de horas y no es rejugable. Menos mal que es barato.
NOTA 70	Sin llegar a lo que se esperaba de él, por lo menos es un título impactante y entretenido. Pero su exigua duración es un lastre.





16

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TECMO KOEI
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.koeitecmoamerica.com/attackontitan2/finalbattle



Acción y duras batallas son la base jugable que posee esta revisión de *Attack On Titan 2.*

BATALLAS ÉPICAS CONTRA **CRIATURAS TITÁNICAS**

Attack on Titan 2: Final Battle

La conocida saga manganime creada por Hajime Isayama regresa con una edición más completa y "expandida" de la segunda parte.

Es uno de los mejores manganimes de los aparecidos durante los últimos años. *Attack On Titan* ha conseguido arrastrar a miles de fans en todo el mundo, seguidores que pueden redescubrir la segunda parte de la obra creada por Omega Force y Tecmo Koei. Eso es, porque *Final Battle* es una especie de expansión del título anterior que conserva todas las características implementadas en el juego original y añade una buena cantidad de novedades interesantes.

Por lo tanto, seguimos estando ante una aventura en la que prima la acción, pero que no renuncia a incluir otros elementos como los diálogos (textos en castellano) con multitud de personajes, la compra-venta de objetos, la posibilidad de ir mejorando las habilidades de los protagonistas... Nuestro objetivo principal es plantar cara a los titanes, unos seres gigantes que han exterminado a la inmensa mayoría de la humanidad. Y para acabar con ellos se ha ideado un sistema de combate al que es necesario acostumbrarse pero que, una vez lo dominas, resulta muy vibrante y profundo. La nómina de personajes controlables es realmente amplia, y gracias a las nuevas incorporaciones de soldados como Kenny o Nifa es posible llegar a manejar a más de 40. Y todos ellos poseen ciertas aptitudes únicas. Más calado adquiere otra de las grandes novedades que presenta esta edición: el modo Recuperación de Territorio. Esta modalidad nos invita a crear a nuestro propio ejército de soldados (pudiendo personalizar varios de sus aspectos) pa-

» LAS **MISIONES** DE UN SOLDADO DE ÉLITE



① **ACABAR CON LOS TITANES** es nuestro cometido principal, batallas que tienen lugar en tiempo real y que gozan de una gran profundidad.



② **RECORRER NUESTRA BASE DE OPERACIONES** y dialogar con multitud de personajes nos permite obtener información, mercadear, etc.



③ **MEJORAR NUESTRO EQUIPO** y aprender a utilizar todas las armas y los gadgets que tenemos a nuestra disposición nos llevará un tiempo.



■ Encontrar y acertar a los puntos débiles de los titanes es nuestra principal tarea a realizar durante los enfrentamientos. No es fácil.



■ Los subtítulos en castellano nos posibilitan seguir la historia con todo detalle. Una trama que resulta bastante absorbente.



■ Las dimensiones que llegan a alcanzar los titanes más poderosos son realmente impactantes.





La fidelidad que guarda esta producción en todos los apartados con la serie original es impresionante.

ra tratar de reconquistar las tierras perdidas a manos de los titanes. Un modo de juego bastante llamativo y bien confeccionado que aumenta de manera considerable la duración del título en global. Y no menos interés acaparan las nuevas misiones totalmente inéditas que cubren la tercera temporada del anime original. El mejor reclamo para los seguidores de la saga.

Pero la lista de innovaciones que posee esta versión no se detiene ahí, dado que se han integrado otras menores pero también sugerentes. Así, es posible emplear armas totalmente inéditas (como el mortífero Thunder Spear), pelear contra los titanes mediante un sistema de combate simplificado, alcanzar el nivel 120 con nuestros personajes o, también, dejar las cuchillas de lado para combatir utilizando pistolas. Una remesa de innovaciones que acapara una relevancia muy a tener en cuenta, incluso para quienes ya se hicieron con el juego original (si ya lo posees, tienes la opción de adquirir de manera independiente el DLC *Final Battle Upgrade Pack* desde PS Store a cambio de unos 50 euros). Lo que no ha cambiado en esta expansión es, por un lado, la gran fidelidad que mantiene con la franquicia en la que se basa, tanto en lo relacionado con su línea artística como con su narrativa. Y también se han mantenido el resto de modos de juego y opciones plasmados en el juego original, incluyendo los modos multijugador online cooperativo y competitivo. Es decir, que más completo, imposible.



■ Sin ser un título muy violento, es posible visualizar sangre y desmembramientos.



■ Podemos afrontar misiones secundarias en medio de cada cacería de titanes. Estad muy atentos a las bengalas correspondientes.

» LAS INNOVACIONES MÁS DESTACADAS

Aunque esta edición *Final Battle* recicla muchos elementos ya contemplados en el título original, es justo señalar que también se ha incluido una cuantiosa cantidad de novedades. Y si tuviéramos que destacar aquellas que más relevancia adquieren, serían estas tres que os mostramos aquí.



LA CAMPAÑA ADICIONAL que ha sido implementada nos permite seguir lo sucedido en la tercera temporada.



LA MODALIDAD RECUPERACIÓN DE TERRITORIO nos invita a crear a un regimiento y reconquistar las tierras.



NUEVOS PERSONAJES CONTROLABLES también han sido introducidos, sumando un total de más de 40 tipos distintos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las novedades que integra son muy notorias. Es muy fiel a la serie. Gran durabilidad.

» LO PEOR
Se repiten elementos en relación a lo vivido antaño. Algunas misiones son algo insípidas.

Te gustará + que... ATTACK ON TITAN 2

Te gustará − que... NIER AUTOMATA

85	**» GRÁFICOS** Fidedigna recreación de personajes y fondos. Buenos efectos especiales.
90	**» SONIDO** Melodías cañeras y gran doblaje en japonés con subtítulos en castellano.
83	**» DIVERSIÓN** Los combates son vibrantes y los elementos RPG aportan variedad.
90	**» DURACIÓN** Si el original ya daba mucho de sí, esta entrega es aún más completa.
NOTA 84	Una de las aventuras de acción de origen "manganime" más excitantes y bien diseñadas de cuantas han aparecido en PS4.



16

Género: LUCHA
Desarrollador: APLUS / ARC SYSTEM WORKS
Editor: MERIDIEM GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €




JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS/JAPONÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.kill-la-kill-game.jp/en



Apasionantes combates en decorados 3D es lo que nos ofrece esta gran conversión de *Kill la Kill*.

ESPECTACULARES PELEAS DE ESENCIA ANIME

Kill la Kill IF

La venerada serie de animación japonesa ha sido trasladada a formato videojuego de manera acertada en forma de arcade de lucha 3D.

Ha sido una de las series de animación más aclamadas de los últimos años y, gracias a Arc System Works (los creadores de *Dragon Ball FighterZ* entre otras producciones), *Kill la Kill* se ha trasladado a PS4. ¿Y qué tal ha resultado dicho trasvase? Pues bastante convincente.

Peleas uno-contra-uno en escenarios 3D ha sido el formato escogido por los desarrolladores. Y, sinceramente, esta decisión nos parece todo un acierto si tenemos en cuenta que la acción y los enfrentamientos son dos de los elementos principales de la obra original. Asumiendo la identidad de Ryuko, Nui, Nonon y demás personajes debemos demostrar nuestro potencial repartiendo estopa en media docena de escenarios extraídos de la serie. El sistema de control es bastante solvente y a pesar de que se emplean casi todos los botones del mando, no resulta demasiado complicado hacerse con él, pudiendo efectuar combos y ataques especiales con bastante sencillez. Sin embargo eso no quiere decir que sea fácil de dominar, al contrario, siendo un arcade de lucha más táctico de lo habitual que, en cierta manera, recuerda un tanto a lo vivido en la fantástica saga *Naruto SUNS*. El desarrollo de los enfrentamientos es muy dinámico y realmente vistoso, siendo uno de esos juegos que entran por los ojos así de primeras. El problema es que no resulta tan completo (ni de lejos) como otros títulos similares: plantel exiguo, pocas modalidades (y muchas de ellas bloqueadas de inicio) y opciones muy reducidas le restan interés. Eso sí, resulta muy fiel a la obra primigenia y el modo Historia hará las delicias de sus seguidores.



La nómina de luchadores es exigua, eso es innegable, pero por lo menos todos ellos son totalmente distintos.



Imágenes así de impactantes son una constante durante las batallas. Es un título bastante vistoso.

INTERESANTES MODALIDADES DE JUEGO



① **EL MODO HISTORIA** es el plato fuerte de esta producción. Diez capítulos que narran una trama alternativa a la vivida en la serie.



② **EL CLÁSICO MODO VERSUS** nos permite competir offline y online contra otro jugador, si bien esta última opción no está disponible de inicio.



③ **LOS MODOS CHALLENGE** nos invitan a derrotar a los rivales que podamos en un minuto... ¡o abatir a 100 de ellos lo más rápido posible!

VALORACIÓN

LO MEJOR
Las peleas son muy llamativas y dinámicas. Es tremendamente fiel a la obra original.

LO PEOR
Escasez de contenido en general: personajes, modos de juego, escenarios, opciones, etc.

85	**GRÁFICOS** Buena representación de personajes y excelentes animaciones.
90	**SONIDO** Melodías cañeras y sobresaliente doblaje en japonés e inglés.
82	**DIVERSIÓN** Los combates son vibrantes y el sistema de control acompaña.
78	**DURACIÓN** Para ser un arcade de lucha, se echa en falta más contenido en general.
NOTA 83	No es el nuevo referente dentro de su género, pero se trata de una adaptación notable de una serie anime muy popular.




■ Cientos de horas de duro entrenamiento te han conducido a este instante. Hidrátate bien y que no te tiemblen las piernas...

¿QUÉ SON **3.480 KILÓMETROS** SOBRE UN SILLÍN?

Tour de France 2019

El emblemático maillot amarillo cumple nada más y nada menos que cien años. Cyanide firma una notable aunque mejorable conmemoración.

Como cada verano, ha llegado la cita ineludible para todos los amantes del ciclismo de alta competición. *Tour de France 2019* ya está entre nosotros, ampliando y mejorando la propuesta de su anterior entrega, y manteniendo su profunda y detallada simulación. Si quieres vivir la agonía y la adrenalina del ascenso del Tourmalet desde el salón de tu casa, este es tu juego.

Las 21 etapas oficiales del Tour han sido meticulosamente recreadas y, como era de esperar, los ya conocidos modo Líder Pro y modo Pro Team están presentes. Como los veteranos de la saga ya sabrán, en el primero creamos a un ciclista y, partiendo de cero, curtiremos sus piernas y sus nervios para que se alce vencedor en los Campos Elíseos. En el segundo, adoptamos el papel de mánager de un equipo y debemos gestionar a la escuadra y realizar los fichajes necesarios para conseguir la victoria. Obviamente, el juego también cuenta con modo Carrera, en el que depende del equipo que escojamos nuestros objetivos serán diferentes, lo cual aporta reto y variedad a la partida. A estos viejos conocidos hay que añadir el nuevo modo Campeonato Mundial, en el que dirigimos a una selección nacional con el objetivo de conseguir el maillot arcoíris; y el modo multijugador, que por primera vez en la franquicia nos permite competir contra hasta tres jugadores en una gran variedad de carreras cortas. Además, el título cuenta con nuevos desafíos y mejoras relacionadas con la progresión y la inteligencia artificial. Aun así, *Tour de France 2019* no ha medido bien sus esfuerzos y llega algo fatigado a su estreno. ■


■ Aunque las animaciones del público dejan mucho que desear, siempre es un subidón cuando te animan.


■ La repetición de los rostros de los ciclistas es algo inquietante. Esperemos que se solucione con un parche.

» PEDALEANDO HASTA EL **INFINITO**, PERO CON **CABEZA**

① **RESISTENCIA.** Es fundamental gestionar las barras de fuerza, vida y aceleración para que tus corredores lleguen frescos a la recta final.

② **NO ESTÁS SOLO.** Aprovecha el pinganillo para realizar estrategias conjuntas. El maillot amarillo solo se consigue si se trabaja en equipo.

③ **AVITUALLAMIENTO.** Es muy importante elegir con precisión el momento en el que tus corredores recargan la vida y la aceleración.


VALORACIÓN

» LO MEJOR
El nivel de recreación es altísimo y la gestión de tu equipo es muy dinámica.

» LO PEOR
Su factura audiovisual sigue desfasada, con gráficos muy justos y animaciones toscas.

67	» GRÁFICOS Algo mejor que los de la entrega anterior, pero no lo suficiente.
70	» SONIDO La ausencia de doblaje al español le resta inmersión a las pruebas.
78	» DIVERSIÓN Los amantes del ciclismo lo disfrutarán de principio a fin.
85	» DURACIÓN La cantidad de modos y pruebas te entretendrán durante muchas horas.
NOTA 76	*Tour de France 2019* satisfará a los amantes de la saga, pero su continuismo le deja lejos de aprovechar todo su potencial.





■ *Etherborn* nos propone atravesar escenarios de exquisito diseño desafiando la ley de la gravedad.

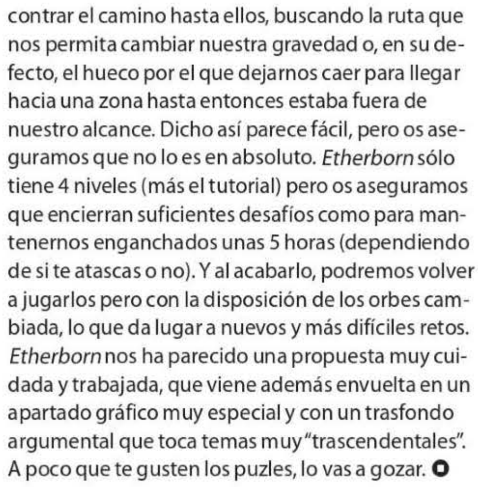
PUZLES QUE **JUEGAN** CON LA GRAVEDAD

Etherborn

El estudio barcelonés Altered Matter nos regala una atractiva propuesta que desafía la ley de la gravedad y pone a prueba nuestro intelecto.

En el catálogo de PS4 ya tenemos muchos puzles y algunos son francamente buenos. Pues directamente en el grupo de los mejores entra *Etherborn*, una original propuesta de Altered Matter, un estudio de Barcelona compuesto por tan sólo cinco personas.

***Etherborn* mezcla puzles y plataformas** con un diseño de niveles magistral, que desafiará a nuestro intelecto en nuestro afán de avanzar por los intrincados escenarios. Podremos andar por cualquier superficie ignorando la gravedad, siempre y cuando encontremos una superficie curva para realizar la transición (si no es curva, sí habrá gravedad y caeremos al vacío). Para avanzar, vamos a necesitar una especie de orbes de luz que servirán para abrir nuevos caminos, y tendremos que encontrar el camino hasta ellos, buscando la ruta que nos permita cambiar nuestra gravedad o, en su defecto, el hueco por el que dejarnos caer para llegar hacia una zona hasta entonces estaba fuera de nuestro alcance. Dicho así parece fácil, pero os aseguramos que no lo es en absoluto. *Etherborn* sólo tiene 4 niveles (más el tutorial) pero os aseguramos que encierran suficientes desafíos como para mantenernos enganchados unas 5 horas (dependiendo de si te atascas o no). Y al acabarlo, podremos volver a jugarlos pero con la disposición de los orbes cambiada, lo que da lugar a nuevos y más difíciles retos. *Etherborn* nos ha parecido una propuesta muy cuidada y trabajada, que viene además envuelta en un apartado gráfico muy especial y con un trasfondo argumental que toca temas muy "trascendentales". A poco que te gusten los puzles, lo vas a gozar.



■ Ofrece 4 niveles (aparte del tutorial) que dan para unas 5 horas en función de lo que puedas atascarte.



■ Al acabarlo, ofrece un modo "Nueva Partida+" que ofrece nuevos desafíos en los mismos entornos.



ENCONTRAR NUESTRO **CAMINO** A VECES NO ES FÁCIL

① **PUZLES MUY "HUMANOS".** No es que lo necesite, pero Etherborn ofrece una historia de fondo que toca temas de lo más "trascendentales".

② **UNA CURVA MARCA EL LUGAR.** Busca superficies curvas para cambiar tu eje gravitatorio o de lo contrario, caerás... Las mecánicas son sencillas.

③ **INTRINCADOS ESCENARIOS.** Pero aunque las mecánicas sean sencillas, el diseño de los escenarios es diabólico. Todo un reto para tu mente.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de los escenarios en magistral. Y al terminarlo, ofrece nuevos desafíos.

» LO PEOR
Deja con ganas de más. De más niveles y de que hubiesen introducido otras mecánicas.

78	**» GRÁFICOS** Gran diseño de escenarios, con una estética de lo más especial.
80	**» SONIDO** Gran banda sonora dinámica y voces en castellano y en catalán.
85	**» DIVERSIÓN** Sus sencillas mecánicas esconden retos que gozarán los fans del género.
72	**» DURACIÓN** Unas 5 horas (según si te atascas o no). Y al acabar, ofrece nuevos retos.
NOTA 78	Un puzle muy bien diseñado que se coloca entre lo mejorcito del género en PS4. Eso sí, nos ha dejado con ganas de más...





■ *Sairento VR* fusiona pasado y futuro con la ambientación japonesa en mente. La "empanada" termina resultando apetitosa.

OTRA **VIBRANTE** PROPUESTA PARA PLAYSTATION VR

Sairento VR

¿Hay algo mejor que ser un ninja? Pues sí. Ser un ninja futurista y manejar todos sus poderes y habilidades con precisión gracias a PlayStation VR.

Tras la estupenda orgía de acción que nos trajo *Blood & Truth*, estábamos como locos por volver a ajustarnos nuestro visor de PS VR para vivir otras experiencias similares y *Sairento VR* es un candidato perfecto para ello, aunque esté más cerca de propuestas más modestas como *Immortal Legacy: The Jade Cipher* que de las excelencias mostradas en la obra de London Studio.

***Sairento VR* es un frenético juego de acción** en el que nos enfrentaremos a multitud de enemigos que nos atacarán sin descanso desde todas partes en zonas más o menos abiertas, y tendremos que acabar con ellos para poder progresar a la siguiente zona. Para ello, contamos con un buen arsenal, que incluye katanas, hachas arrojadizas y armas de fuego como pistolas, ametralladoras o rifles láser que podemos combinar a nuestro antojo. Tenemos cuatro ranuras disponibles, dos en las caderas y dos en la espalda, y podemos alternarlas de forma sencilla e intuitiva. Y luego están nuestras habilidades de ninja (saltar y correr por las paredes, realizar saltos triples, usar una especie de "tiempo bala"...). Hemos de decir que los mandos PS Move responden muy bien y que, para ser un juego con unos niveles de acción tan locos, no marea tanto como podríamos suponer (se ofrecen distintas opciones para que cada jugador eliga con la que se encuentre más cómodo). Además. *Sairento VR* ofrece un multijugador para hasta 4 amigos. Eso sí, su apartado gráfico está bastante desfasado, aunque seguro que disculparás su pobreza técnica cuando estés saltando y repartiendo espadazos y balazos a diestro y siniestro.

■ Hay 4 ranuras disponibles y podremos alternar entre las distintas armas con la rápidez y precisión de un ninja.



■ Los mandos Move responden de lujo. Son necesarios para jugar a *Sairento VR* (no basta con DualShock 4).

ASÍ SE LAS GASTAN LOS **NINJAS** EN EL FUTURO



1 **LOS SILENCIOSOS.** Es el grupo secreto del que formamos parte y que se encarga de velar por la paz, usando métodos "de antaño" (o casi).

2 **A KATANAZO LIMPIO.** O usando armas de fuego, el objetivo siempre es resistir y acabar con oleadas de enemigos que atacan sin descanso.

3 **PODERES NINJA.** Aparte de armas tenemos algunos poderes ninja como saltar, correr por las parades o ejecutar una especie de "tiempo bala".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su frenético ritmo y lo bien que responde el mando Move ante todas las posibilidades.

» LO PEOR
Gráficamente parece antediluviano. No es muy largo. La traducción no está cuidada.

55	**» GRÁFICOS** Lo peor del juego sin duda. No son dignos de PS4... y casi ni de PS3.
71	**» SONIDO** Voces, efectos sonoros y melodías que acompañan sin desentonar.
80	**» DIVERSIÓN** Muy divertido gracias a su frenético ritmo. El control responde muy bien.
75	**» DURACIÓN** La Campaña no es demasiado larga, pero tiene varios modos y online.
NOTA 69	Un frenético juego de acción exclusivo de PSVR que, pese a la mediocridad de sus gráficos, "pica" y entretiene de lo lindo.

COMPATIBLE PlayStation VR



16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SQUANCH GAMES**
Editor: **SQUANCH GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**



JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.troversavestheuniverse.com



Cuando Torver irrumpe en la casa del protagonista, toda su vida da un vuelco al absurdo.

SALVAR EL **UNIVERSO** NUNCA FUE LA **PRIORIDAD**

Trover Saves the Universe

Justin Roiland, creador de la serie *Rick y Morty*, firma esta irreverente aventura virtual con toneladas de humor y situaciones incómodas.

Como buen sillotopiano que eres, estás en tu casa viendo tranquilamente la televisión y escuchando algunos mensajes perturbadores en tu contestador automático. Sin previo aviso, un maleducado y morado extraterrestre llamado Trover interrumpe tu serenidad y te cuenta que un monstruoso pájaro ha secuestrado a tus perros y los va a usar para destruir el Universo.

Si esta premisa te resulta algo absurda, no es más que el punto de partida de una caída al vacío hacia el sinsentido y el surrealismo. Squanch Games ha desarrollado una divertida historia en la que los sketches de humor se mezclan con la jugabilidad con una sincronía pasmosa. Aunque bien es cierto que las mecánicas de *Trover Saves The Universe* no derrochan la creatividad y personalidad de su guion. Su mezcolanza de géneros resulta entretenida y está bien diseñada, pero en ocasiones sentimos que son un puro trámite para llegar al siguiente chiste. Gracias a nuestra cápsula espacial, viajamos a planetas remotos, que podemos explorar con cierta libertad. En ellos, conocemos a un buen número de seres, al cual más demente, a los que tendremos que ayudar para conseguir nuestros objetivos. Aunque puede jugarse sin PlayStation VR, se nota que el juego se ha diseñado de cabo a rabo con la realidad virtual en mente. La experiencia con el periférico de Sony es realmente cómoda y satisfactoria. El control es fluido y accesible, aunque al no contar con compatibilidad con PS Move, hay cierto potencial inmersivo y creativo desaprovechado. Eso sí, las constantes carcajadas te harán olvidar sus pequeñas carencias.



A lo largo de esta disparatada odisea nos cruzaremos con personajes tan esperpénticos como escatológicos.

Conseguir todos los bebés nucleares es un desafío que fomenta la exploración y proporciona mejoras jugables.

» LAS TRES **PATAS** DE UNA SILLA **SURREALISTA**







① **COMBATE.** Aunque sencillo, consigue ser entretenido gracias a la variedad de enemigos y las diferentes mejoras que vamos consiguiendo.

② **PLATAFORMAS.** No plantean demasiado reto, pero proporcionan atractivo y algo de profundidad a la exploración de los escenarios.

③ **PUZLES.** No hay muchos a lo largo del juego, pero algunos deparan las situaciones más absurdas que os podáis imaginar. Esa cuarta pared...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El hilarante humor de Justin Roiland es el eje sobre el que gira toda la experiencia.

» LO PEOR
La jugabilidad cumple, pero no presenta ninguna mecánica novedosa u original.

75	**» GRÁFICOS** Sencillos, pero fluidos y resultones. La dirección artística es genial.
75	**» SONIDO** El no contar con doblaje al español puede ser una barrera para muchos.
80	**» DIVERSIÓN** Las risas están aseguradas, pero la jugabilidad es un poco anodina.
70	**» DURACIÓN** La campaña dura tan solo 5 horas, pero va a recibir DLC gratuitos.
NOTA 75	*Trover Saves The Universe* es una aventura galáctica cargada de humor canalla y grandes dosis de sinsentido virtual.



Género: **TERROR**
Desarrollador: **SCOTT CAWTHON**
Editor: **SCOTTGAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **-** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLURAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.playstation.com/es-es/games/five-nights-at-freddys-vr-ps4/

EXCLUSIVO PlayStation.VR



Descubre unos de los juegos de terror más curiosos de todo el catálogo de PlayStation VR.

TERROR INDEPENDIENTE Y MUY ORIGINAL

Five Nights at Freddy's VR: Help Wanted

La franquicia de terror indie de culto da el salto a la realidad virtual de Sony con, posiblemente, la entrega más completa e inmersiva de toda la saga.

Lo que comenzó siendo una idea loca del creador Scott Cawthon se ha convertido, con el paso de los años, en una saga de terror de carácter indie muy querida. *Five Nights at Freddy's* ya acapara varias entregas, siendo la que nos ocupa la primera disponible para el visor PS VR.

La propuesta sigue siendo la misma de siempre, es decir, que se desmarca totalmente de la vivida en la inmensa mayoría de las aventuras de terror disponibles actualmente para este dispositivo. En lugar de tener que ir avanzando por escenarios oscuros y siniestros plagados de monstruos, lo que nos propone esta obra es justo lo contrario: debemos mantenernos encerrados a cal y canto en una pequeña sala de seguridad. ¿Y para qué? Pues para evitar que una especie de muñecos gigantescos que cobran vida por la noche acaben con nosotros. Nuestra meta consiste en sobrevivir a las horas nocturnas, tiempo en el que debemos gestionar con sabiduría los limitados recursos que tenemos a nuestra disposición. La cantina en la que nos encontramos goza de medidas de seguridad como cámaras, luces de emergencia o puertas blindadas laterales. Debemos determinar cuándo es necesario activar cada una. La energía de la que disponemos es limitada, y si la consumimos antes de tiempo... será nuestro fin. La idea que da vida al juego es muy llamativa, y además está secundada por otros niveles en plan puzles que aportan un interés adicional. Es una pena que la detección de nuestros movimientos por parte de la cámara falle más de la cuenta y que esté completamente en inglés, pero sigue siendo un título notable.



Algunos niveles se salen de la norma y nos invitan a reparar diversos dispositivos... e incluso a los muñecos.



La ambientación opresiva es uno de los principales valores que ostenta el título. Sustos garantizados.



ENFRÉNTATE A LA NOCHE... **Y A MUÑECOS INFERNALES**

1 **LAS CÁMARAS DE SEGURIDAD** que están colocadas por todo el recinto nos permiten conocer la posición exacta de los muñequitos.

2 **LA CANTINA EN LA QUE PASAMOS CADA NOCHE** está equipada con medidas de seguridad básicas que podemos ir activando...

3 **... ¡PERO SÓLO CUANDO SEA NECESARIO!** La energía de la que disponemos es limitada y si nos quedamos sin ella: ¡mirad lo que pasa!

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su propuesta sigue siendo original. La atmósfera de tensión está muy conseguida.

LO PEOR
Puede resultar demasiado raro para ciertos usuarios. La detección de movimientos falla.

80	**GRÁFICOS** Pese a su sencillez, la ambientación de terror ha sido bien plasmada.
75	**SONIDO** Efectos escasos pero bien recreados y un buen doblaje... sólo en inglés.
79	**DIVERSIÓN** Tan original como interesante, pero pierde fuelle al cabo de las horas.
75	**DURACIÓN** En unas cinco horas lo habréis superado, pero es rejugable.
NOTA 77	Un juego de terror que se desmarca del resto por su curioso desarrollo. No es un juego perfecto, pero cumple.





PS4 | THE ARCADE CREW | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 16,99€

Blazing Chrome

Con la mítica serie de Konami de nuevo en el candelero gracias al fabuloso *Contra: Anniversary Collection* y al anuncio de *Contra: Rogue Corps* en el pasado E3, llega a nuestras PS4 un más que digno heredero de esa gloriosa fórmula. Y lo hace desde una nostalgia bien entendida y con argumentos jugables de peso. *Blazing Chrome* es un "run & gun" que homenajea sin tapujos los *Contra* de 16 bits, emulando su estética y también su frenético desarrollo en 2D que no nos concederá ni un momento de respiro: enemigos atacando por todos lados, escenarios con distintos niveles de altura, "power ups", vehículos como motos o mechas en momentos puntuales, jefes finales... Todo está medido a la perfección y aunque progresar en sus cinco niveles no es tarea fácil (un impacto supone nuestra muerte), *Blazing Chrome* suaviza nuestro avance con recursos como continuaciones infinitas y algunos puntos de control bien elegidos. Eso sí, al acabarlo podrás optar a un modo más "old school", además de un par de nuevos personajes. Y cuenta con opción de jugarlo a dobles, aunque sólo local (habría estado bien también el cooperativo online).

VALORACIÓN. **Un gran heredero de los *Contra*, desde una nostalgia bien entendida y con argumentos jugables de peso.**


NOTA 79



Blazing Chrome homenajea con acierto los *Contra* de 16 bits. Jugarlo a dobles es una delicia.







Hacer acrobacias al volante de estos "bicharracos" no es tarea fácil pero entretiene.

PS4 | THQ NORDIC | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 39,99€

Monster Jam: Steel Titans

Ponernos al volante de estos "monstruosos" vehículos de enormes ruedas es lo que nos propone *Monster Jam: Steel Titans*. En su modo Carrera están muy bien integradas las distintas pruebas que ofrece, desde carreras al uso hasta eliminatorias, desafíos de saltos y acrobacias o retos en los que la destrucción es lo más importante. Una buena variedad que se complementa con otras modalidades (como la conducción libre por un enorme escenario buscando coleccionables). Lástima que técnicamente no sea puntero y que el control de los vehículos no responda demasiado bien.

VALORACIÓN. **"Hacer el cabra" con estos vehículos en distintas pruebas siempre es entretenido. Lástima que su control no responda muy bien.**


NOTA 67



12 magos luchan para dilucidar quién es el mejor en 7 minijuegos diseñados para todos los públicos.

PS4 | A BONFIRE OF SOULS | PARTY GAME | YA DISPONIBLE | 9,99 €

Wizards Tourney

Desarrollado por el estudio malagueño A Bonfire of Souls bajo el programa PS Talents, nos llega ahora a PS4 este alocado "party game" titulado *Wizards Tourney*. En él, 12 magos "arquetípicos" (entre los que no falta una española: Meiga) se retan en un duelo para dilucidar quién es el mejor. Y lo harán mediante un total de 7 divertidos (aunque no muy originales) minijuegos de planteamiento y desarrollo sencillos para que puedan ser disfrutados por todos los públicos. Y es que, aunque pueda disfrutarse en solitario, los mejores ratos nos lo dará el multijugador local para 4.

VALORACIÓN. **Divierte si lo jugamos con amigos, aunque jugando solo pierde mucho fuelle. Podría incluir más minijuegos (y ser más originales).**


NOTA 65


■ *Reedeemer* ofrece toneladas de acción bajo una perspectiva cenital. Y se puede jugar a dobles.

PS4 | KOCH MEDIA | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,95 €

Redeemer: Enhanced Edition

Bajo una perspectiva cenital, *Redeemer* nos ofrece toneladas de acción manejando a Vasily, un exsoldado de élite que se ve obligado a volver "al tajo". Y nunca mejor dicho, porque tendremos que hacer frente a hordas y hordas de enemigos usando nuestros puños y armas blancas y de fuego. Eso sí, las armas tienen una resistencia/munición limitadas, por lo que podríamos considerarlo más un beat'em up que un shooter. Eso sí, el sistema de combate tiene su miga, no como los escenarios cuyo diseño es bastante sencillote. Al menos, jugándolo a dobles (sólo local) se disfruta bastante, siendo ésta la principal novedad de esta *Enhanced Edition*.

VALORACIÓN. Acción bien ejecutada que se disfruta más jugando a dobles. No es precisamente un derroche de originalidad, pero resulta entretenido.




■ Dispara primero y pregunta después en este shooter que se disfruta más en cooperativo.

PS4 | MERIDIEM GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 34,95€

RICO

Derribar puertas y aprovechar el elemento sorpresa (o sea, el tiempo bala) para acabar con los enemigos es la forma que tienen estos dos polis de resolver todos los casos que se les plantean. *RICO* no ofrece un modo Historia al uso, sino que las misiones se van generando de forma procedural. Podríamos suponer por ello que la variedad está asegurada, pero por desgracia no es así. Los escenarios ofrecen poca "chicha" y la IA enemiga no está muy trabajada, con lo que el desarrollo se torna repetitivo a las pocas horas y no hay sensación de progresión. Eso sí, si lo jugamos en cooperativo (tanto online como a pantalla partida) se disfruta más.

VALORACIÓN. Un shooter subjetivo con misiones generadas de forma procedural que juega con el tiempo bala y que se disfruta más en cooperativo.












■ *SolSeraph* ofrece una atractiva mezcla entre acción 2D y estrategia, con un marcado sabor "retro".

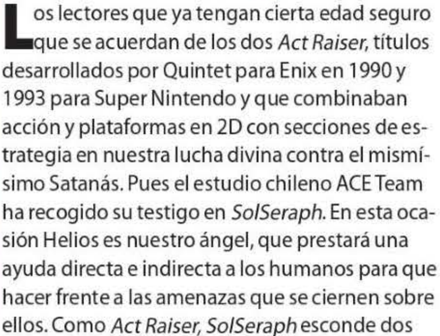




PS4 | ACE TEAM/SEGA | ACCIÓN/ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 14,99 €

SolSeraph

Los lectores que ya tengan cierta edad seguro que se acuerdan de los dos *Act Raiser*, títulos desarrollados por Quintet para Enix en 1990 y 1993 para Super Nintendo y que combinaban acción y plataformas en 2D con secciones de estrategia en nuestra lucha divina contra el mismísimo Satanás. Pues el estudio chileno ACE Team ha recogido su testigo en *SolSeraph*. En esta ocasión Helios es nuestro ángel, que prestará una ayuda directa e indirecta a los humanos para que hacer frente a las amenazas que se ciernen sobre ellos. Como *Act Raiser*, *SolSeraph* esconde dos estilos de juego diferentes. Por una parte tenemos las fases de plataformas con acción y por otro, un divertido "tower defense" que, aunque no es muy profundo, sí resulta divertido y un gran complemento para las fases de acción, con un desarrollo en 2D bastante abierto en el que iremos mejorando a nuestro personaje para poder salir airosos de los múltiples desafíos que nos acechan. La guinda a este pastel de marcado sabor "retro" la pone el gran Yuzo Koshiro, mítico compositor que ya trabajó en el original y que firma el tema principal de *SolSeraph*.



VALORACIÓN. Acción y estrategia con un enfoque clásico que gustará sobre todo a los nostálgicos.

NOTA 72

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


¿Qué misterios y amenazas nos acechan en la Atlántida? Atrévete a descubrirlos en este DLC.


Nunca nos cansaremos de aplaudir el apartado gráfico de *Assassin's Creed Odyssey*. Sus paisajes son de una belleza que te deja alucinado.


En la saga *Assassins's Creed* hemos conocido a muchos personajes históricos. Pues esta vez nos codearemos con una deidad: Poseidón.



PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 24,99€

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

El Juicio de la Atlántida

Después de disfrutar de *Los Campos del Eliseo* y de *El Tormento de Hades*, ya tenemos disponible *El Juicio de la Atlántida*. Estamos ante el episodio final de *El Destino de la Atlántida*, el segundo arco narrativo de *Assassin's Creed Odyssey*, que nos sumerge en los dominios de Poseidón. Un legendario mundo perdido que es un completo misterio para todas las culturas de nuestro planeta. Descubriremos que es un reino mítico en el que Isu y los humanos deben convivir y trabajar juntos, en la utopía creada por Los que vinieron antes. La Atlántida, un portentoso escenario lleno de avances arquitectónicos y aguas cristalinas, es el patio de recreo del conocimiento y el poder de Isu. Además, también está disponible la actualización 1.4.0., que además de corregir errores puntuales introduce mejoras como el autoguardado en el Story Creator Mode, un modo que nos permite escribir nuestra propia Odisea.

VALORACIÓN. **El episodio final de *El Destino de la Atlántida* es la guinda para un gran arco narrativo.**



PS4 | PSYONIX | DEPORTIVO | YA DISP. | 1,99€

ROCKET LEAGUE

Knight Rider Car Pack

Si hace unas semanas *Rocket League* presentó su crossover con el legendario Ecto-1 de Los Cazafantasmas, ahora le toca a KITT, el coche de Michael Knight (el gran David Hasselhoff), conocido en España como el Coche Fantástico.

VALORACIÓN. **El mítico KITT (el "Coche Fantástico", para los amigos) se une al garaje de *Rocket League*.**



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISP. | GRATUITO

GHOST RECON: WILDLANDS

Mercenaries

Mercenaries ofrece una experiencia PvPvE para 8 jugadores en la que el objetivo es pedir auxilio, localizar y alcanzar el punto de extracción y ser el primero en abordar el helicóptero. Trae como recompensa el traje de Lone Wolf.

VALORACIÓN. **Un nuevo modo de juego y el traje de Lobo Solitario para un DLC completamente gratis.**



PS4 | FOCUS | SIMULACIÓN | YA DISPONIBLE |

FARMING SIMULATOR 19

DLC John Deere Cotton

Incluye un nuevo vehículo de la marca agrícola John Deere para *Farming Simulator 19*, el CP690 Cotton Picker, así como 6 equipos relacionados con el algodón para los nuevos vehículos, de las marcas McCormack Industries y Lizard.

VALORACIÓN. **Un nuevo vehículo y equipo y añadidos como los fardos redondos de algodón.**


■ Hay un nuevo guerrero (o guerrera) para la facción vikinga: el Jormungandr.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ FOR HONOR

Temporada 3 del Año 3: Hulda

El Jormungandr, un nuevo y salvaje guerrero, se unirá a la facción vikinga de *For Honor* con el lanzamiento de la Season 3 del Year 3: Hulda. Empuñando el poderoso Hamarr de guerra durante las luchas, esquilman a los oponentes con sus poderosos ataques. Todos los jugadores podrán portar y hacer uso de sus armas en un nuevo mapa de Asalto, la fortaleza vikinga de Storr, incluida en la próxima temporada. Siguiendo la estela de las últimas actualizaciones, la Season 3 del Year 3 equilibrará más aún las capacidades de la lista de contendientes, con nuevas actualizaciones de héroe dirigidas a los Nobushi, los Shinobi, los Orochi y muchos otros.

VALORACIÓN. **Un nuevo y brutal héroe (o heroina) para los guerreros vikingos, mientras que el resto de facciones recibe también algunos necesarios ajustes.**


■ Aparte de zombis, este DLC trae un Especialista más, tres mapas multijugador, nuevo equipamiento...

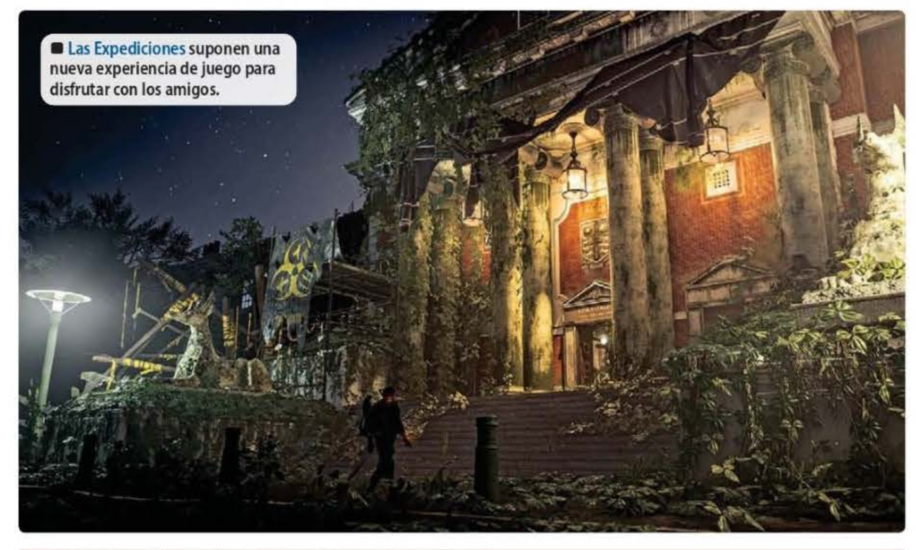
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATUITO

■ CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Operación Apocalipsis Z

En *Operación Apocalipsis Z* te enfrentarás a hordas de muertos vivientes continuando la historia de aventuras previas. El nuevo contenido incluye al ya conocido Especialista, "Reaper", que debuta en *Black Ops 4*, tres mapas multijugador, una nueva versión del mapa Blackout con una atmósfera sombría y una gran variedad de nuevos elementos de personalización y equipamiento. Además, los jugadores volverán a sumergirse en una nueva Experiencia Zombies, llamada Alpha Omega. Y aparte del nuevo Especialista, *Operación Apocalipsis Z* incluye otras nuevas actualizaciones en Blackout y nuevo equipamiento en el Mercado Negro.

VALORACIÓN. **La oscuridad se cierne más que nunca sobre Black Ops 4 con este DLC en el que los zombis son los auténticos protagonistas de la batalla.**


■ Las Expediciones suponen una nueva experiencia de juego para disfrutar con los amigos.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATUITO

■ THE DIVISION 2

Episodio 1: Suburbios D.C.

Ya está disponible el nuevo contenido gratuito de *Tom Clancy's The Division 2*, llamado *Episodio 1, Suburbios D.C.: Expediciones*. Las Expediciones llevarán a los jugadores a los alrededores de Washington D.C., en dos nuevas misiones principales (Campamento White Oak y Zoológico Nacional de Manning) y una nueva experiencia de juego llamada Expediciones en la que los jugadores investigarán lo ocurrido con un convoy perdido, enfrentándose a varias amenazas inesperadas en su avance. Además, contaremos con algunos nuevos "fichajes" para nuestro arsenal: las armas Stoner LMG y Carbine 7, el equipamiento exótico guantes de datos BTSU y el arma exótica fusil Diamondback. También ofrece un nuevo nivel de dificultad llamado Exploración para la raid titulada "Operación Horas Oscuras", mejoras en la creación de objetos (podremos subir hasta un nivel de equipamiento 500 y recalibrar las armas que hayamos creado) y un equilibrio de armas y mejora de habilidades.

VALORACIÓN. **Más madera para este exitoso "looter shooter" en un DLC que además es gratuito.**


■ Incluye dos misiones principales, como Zoológico Nacional de Manning, en el que se oculta Emeline Shaw, líder de los Parias.



■ Ofrece también distintos ajustes y mejoras en la creación de armas, objetos y habilidades. Y nuevas armas y equipamiento exóticos.



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

NACON REVOLUTION UNLIMITED PRO CONTROLLER

TIPO	MANDO ELITE
COMPATIBLE	PS4
COMPAÑÍA	NACON
PRECIO	169,99 €
WEB	WWW.NACONGAMERS.ES

Tu arma infalible si eres un "pro"

Con la licencia oficial de Sony, Nacon nos presenta su bestia definitiva. Un gamepad pensado para ayudarte a ser mejor jugador.

» **ERGONOMÍA:** Sobresaliente y de un tamaño algo superior al DualShock 4, pero con los sticks en posición asimétrica, lo que no gustará a todo el mundo. Sigue contando con unas pequeñas pesas que se encajan en unos compartimentos que permiten ajustar el peso del mando a nuestro gusto.

» **CONTROLES:** La cruceta ha mejorado mucho, con un diseño mucho más sólido y eficaz. Los botones L1 y R1 ahora son mecánicos y los L2 y R2 tienen más recorrido, pero inexplicablemente no se puede acortar todavía, lo que en nuestra opinión mejoraría bastante su uso en shooters. A los sticks se les puede cambiar la cabeza cóncava por otra convexa y también la base por una más ancha que acorta su recorrido. Los 4 botones extras situados en la parte inferior se pueden programar y su situación es ideal.

» **EXTRAS Y ACABADO:** ¡Por fin es inalámbrico!. Podrás elegir entre jugar con cable o sin él con sólo pulsar un botón. En la parte inferior hay controles adicionales para cambiar entre varios perfiles y configuraciones rápidamente, silenciar el micro y subir y bajar el volumen de los auriculares. El programa para PC y MAC de Nacon permite configurarlo hasta la extenuación: puntos muertos, sensibilidades, etc. Los materiales son mucho mejores que antes y el packaging es inmejorable.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Si sabes perdonar el no poder acortar el recorrido de los gatillos, tendrás un mando perfecto para cualquier género y circunstancia. Perfecto para los más "pros".



[Y ADEMÁS]

PS4 | 14,95 € | 4GAMERS | WWW.4GAMERS.NET

» Cargador DualShock 4 4gamers

¿Harto de ir a coger tus DualShock 4 y encontrártelos sin batería? Pues ten siempre conectada al USB de tu PS4 esta base de 4gamers que puede cargar dos mandos a la vez. Y está disponible en distintos colores (negro, blanco, azul y rojo) para que te "pegue" lo más posible con tus cosas.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 | 59,95 € | TRUST | WWW.TRUST.COM/ES

» Trust GXT 865 Asta Mechanical

No suele ser lo habitual en consola pero hay jugadores que prefieren jugar con teclado y ratón a todos aquellos juegos que lo permitan. Si es vuestro caso, os recomendamos este teclado Trust GXT 865 Asta Mechanical. Ofrece 7 modos de color en ondas de arcoíris con brillo ajustable.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 | 9,95 € | TRUST | WWW.TRUST.COM/ES

» Auriculares DUGA

Y si buscas unos auriculares "in ear" (o sea, de los que se meten en el oído), échale un ojo a la gama DUGA de Trust. Los tienes en muchísimos colores y cuentan con un cable de 120 cm de diseño plano para evitar que se enrede.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**



TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**34,95 €**
WEB	**ES.TURTLEBEACH.COM**

TURTLE BEACH RECON 70

Un "clásico básico" que nunca te dejará tirado

El acceso de gama de Turtle Beach no será una opción para los más jugadores más sibaritas, pero tiene muchas cosas buenas que aportar a un gran precio.

» CALIDAD DE SONIDO: Los auriculares Turtle Beach Recon 70 son una buena opción para iniciarse. Los drivers de 40 mm ofrecen un sonido decente, con una clara ecualización en V, donde se potencian graves y agudos. Quizás le falte contundencia en general pero cumplen de sobra si no eres muy sibarita y no generan ruido blanco a volúmenes muy altos como ocurre en otros auriculares de este precio.

» CONECTIVIDAD: Se conecta al Dual Shock 4 mediante un mini Jack, lo que lo hace compatible con cualquier dispositivo que use este estándar (móvil, PC, otras consolas, etc.). Sólo dispone de un control para el volumen en una de las cúpulas, por lo que la conexión y uso es instantáneo. El micro se silencia simplemente recogiéndolo hacia arriba.

» ACABADO: El diseño de los auriculares Turtle Beach Recon 70 puede resultar algo sobrio pero a nosotros nos parece muy acertado, sobre todo gracias a sus cúpulas amplias. Los plásticos son de no muy buena calidad y eso genera cierta sensación de fragilidad, aunque no demasiado y ayuda a mantener el peso a raya. Eso sí, el almohadillado de la diadema es un poco un poco escaso, y si tienes las cabeza muy estrecha, puede hacerse algo incómodos durante sesiones largas de juego. Por lo demás, una buena opción para "novatos", jugadores que no quieran gastar mucho o para los más pequeños de la casa.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Su precio sitúa a los auriculares Turtle Beach Recon 70 en la gama más baja, pero lo cierto es que representan unas de las mejores opciones para aquellos que busquen gastarse poco y que quieran unos auriculares que cumplan en casi todos los apartados (aunque sin demasiados alardes).

TURTLE BEACH STEALTH 600

Sin cables pero con mucha calidad

TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**99,99 €**
WEB	**ES.TURTLEBEACH.COM**

La gama media inalámbrica de Turtle Beach mantiene el nivel de siempre y ofrece una opción a tener en cuenta para casi todos los jugadores.

» CALIDAD DE SONIDO: Como es habitual, los auriculares Turtle Beach Stealth 600 disponen de 4 ecualizaciones que potencian graves, agudos o voces, pero siempre manteniendo buen equilibrio y no enmascarando demasiado el sonido. El conocido modo "Super earing" eleva el volumen de ciertos detalles, ideal para los shooters competitivos. El micro ofrece "mic monitoring" (nos escuchamos a nosotros mismos) y es regulable, y además recoge nuestra voz perfectamente. El modo surround es bastante limitado si lo comparamos con otras opciones del mercado (eso sí, esas opciones son más caras normalmente).

» CONECTIVIDAD: Son inalámbricos y el pequeño receptor simplemente se conecta en un puerto USB. Un par de ajustes en la consola y la instalación está lista, a lo que ayudan las breves pero claras instrucciones. Hay sólo dos botones, en las cúpulas, pero desde ellos se controlas todas las opciones de manera clara e inmediata. La batería dura mucho, unas 15 horas, y para cargarlos se usa el cable USB que viene incluido.

» ACABADO: Muy ligeros y con una diadema muy cómoda que, además, marca de la casa, aprieta un poco para que no descanse sobre la cabeza siempre (ojo a los usuarios con cabezas más grandes que la media). Las almohadillas de las cúpulas son de tela y están adaptadas a los jugadores que llevan gafas. El diseño es todo un acierto, aunque los plásticos son de una calidad mejorable y eso impacta negativamente en la robustez general.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

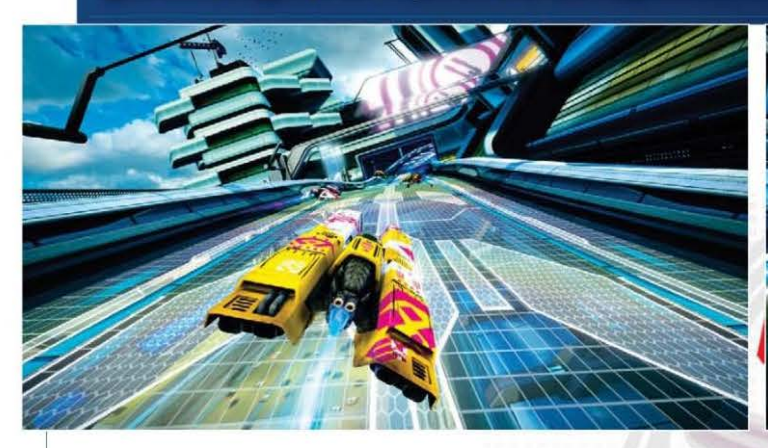
TB vuelve a ofrecer un producto con una calidad/precio realmente buena, completo y que no flojea en ningún apartado. No hay muchos headsets tan equilibrados por este precio en el mercado.



PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del mejor multijugador online. Cada mes nos traen grandes juegos y las mejores ofertas. Aquí están las novedades que no te debes perder en agosto.





FRENÉTICAS Y **FUTURISTAS** CARRERAS

JUEGAZO DEL MES
WipEout Omega Collection



Si tuvieramos que echar la vista atrás y elegir la serie de arcades de carreras más importante de la historia de PlayStation, diríamos sin duda la serie *WipEout*. Y si tuvieramos que recomendaros sólo una de sus múltiples entregas, sería sin duda *WipEout: Omega Collection*. Compite en 26 circuitos reversibles, con 46 naves únicas y 9 modos de juego con todo el contenido de *WipEout HD Fury* y *WipEout 2048*. Además, podrás pilotar una nueva nave exclusiva (Van Über) y disfrutar de una BSO con los ritmos electrónicos de grupos como The Prodigy o de The Chemical Brothers. Reta a tus amigos en carreras en línea de ocho jugadores o en las partidas clásicas de dos jugadores con pantalla dividida. Y alucina con los giros, loopings y caídas en picado que pondrán a prueba tu destreza mientras lanzas bombas, minas y misiles a los pilotos rivales en una lucha frenética por el primer puesto.



CONTENIDOS EXCLUSIVOS

Como es habitual, los "plusers" contaremos con acceso a contenidos especiales y a complementos exclusivos de los mejores juegazos. Los últimos en llegar han sido los de *Dragon Quest Builders 2*, pero también los hay de *Fortnite, Apex Legends, Brawlhalla, Warface, Star Trek Online, Path to Exile*... Entra en PS Store desde tu PS4 y búscalos en el apartado de PlayStation Plus o echa un vistazo en store.playstation.com/es-es/



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



15% DE DESCUENTO

En locurafood.es tienes cientos de productos de importación (ingleses, norteamericanos, japoneses...) para que pruebes "frikadas" que no encontrarás en los supermercados de aquí.



20% DE DESCUENTO

En www.wituka.com encontrarás camisetas, sudaderas, polos y zapatos con los mejores diseños. Prendas de calidad que respetan el medio ambiente a los mejores precios.





UN **FRANCOTIRADOR** GANA LA GUERRA

JUEGAZO DEL MES
Sniper Elite 4

Ponte en la piel de un francotirador en el shooter más realista de la II Guerra Mundial. Karl Fairburne, experto tirador y agente encubierto, tendrá que luchar junto a los valerosos hombres y mujeres de la Resistencia italiana. Experimenta una gran libertad, sobrevive a combates tácticos en tercera persona y realiza épicos disparos a larga distancia en enormes niveles perfectamente ambientados. Ofrece una Campaña para 1-2 jugadores, modos cooperativos para 2-4 jugadores, y un multijugador competitivo para hasta 12 jugadores.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Rebajas de verano

Sony Interactive Entertainment Europe anuncia la llegada de las Rebajas de Verano a PlayStation Store, gracias a las cuales podremos beneficiarnos de grandes descuentos en los títulos principales del catálogo de PlayStation 4, incluyendo los últimos lanzamientos, títulos de PlayStation Hits y juegos de PlayStation VR. Hasta el 21 de agosto podrás encontrar rebajas en juegazos como *Call of Duty: Black Ops 4 Digital Deluxe, Bravo Team, Arizona Sunshine, Red Dead Redemption 2, FIFA 19* o *GTA V: Premium Online Edition*. ¡Aprovéchalas!

TÍTULO	PRECIO ANTERIOR	REBAJAS DE VERANO	FECHA FIN DESCUENTO
FIFA 19	69,99 €	19,59 €	21 de agosto
Red Dead Redemption 2	69,99 €	39,99 €	21 de agosto
Grand Theft Auto V Premium Online Edition	34,99 €	14,99 €	21 de agosto
Call of Duty: Black Ops 4 - Digital Deluxe	99,99 €	44,99 €	21 de agosto
Bravo Team*	29,99 €	14,99 €	21 de agosto
Ratchet & Clank*	19,99 €	14,99 €	21 de agosto
Arizona Sunshine*	39,99 €	14,99 €	21 de agosto

*10% descuento adicional para suscriptores PS Plus

EL MEJOR MULTIJUGADOR ONLINE

¿Habéis visto las apetitosas rebajas de verano que os mostramos justo aquí arriba? Pues sólo los miembros de PlayStation Plus podrán exprimir a tope muchos de estos juegos, porque sólo los "plusers" pueden acceder al mejor multijugador online, en juegazos como *Red Dead Redemption 2, GTA V: Premium Online Edition, FIFA19* o *Bloodborne*.



LLEGAN LOS TORNEOS PS4

PlayStation invita a todos los jugadores a unirse a los Challenger Series de Torneos PS4. En ellos, jugadores de cualquier nivel podrán competir desde su casa en torneos de juegos como *Mortal Kombat 11, FIFA 20* o *Battlefield V*. Estos torneos tendrán distintas temporadas y cada temporada tendrá tres rondas de competición. Supera rondas y podrás ganar fabulosos premios. Toda la info en playstation.es/torneos

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:
- Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- Acceso a la **PlayStation League**.
- **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



DESCUBRE **CUÁL PEGA MÁS FUERTE**

LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA

El torneo de lucha definitivo no se libra en Namek ni en el Netherrealm. Tampoco tenemos que pelearnos con media familia como los Mishima o combatir en bikini. Basta con encender tu PS4.

ANALIZAMOS:

- DEAD OR ALIVE 6
- DRAGON BALL FIGHTERZ
- KILL LA KILL IF
- MORTAL KOMBAT 11
- SAMURAI SHODOWN
- SOUL CALIBUR VI
- TEKKEN 7
- THE KING OF FIGHTERS XIV: SPECIAL ANNIVERSARY ED.



■ *Dead or Alive 6* cuenta con algunas novedades interesantes, pero resulta muy continuista.





REPARTIENDO **TORTAZOS** A PECHO DESCUBIERTO

Dead or Alive 6



16

Formato: **PS4**

Desarrollador: **TEAM NINJA**

Editor: **KOCH MEDIA**

Precio: **59,95 €**

Jugadores: 2 · Jug. online: 2

Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS/JAP

A veces no hay más remedio que ensuciarnos las manos y repartir tollinas a todo lo que se mueva. Y es mucho mejor hacerlo junto a luchadoras "con solera".

» **SISTEMA DE LUCHA.** La mayor novedad es el Sistema de Ruptura, una barra que nos permite ejecutar movimientos tan impresionantes como los Golpes Rompedores, que muestran a cámara lente y muy de cerca ataques sobre determinados huesos o partes del cuerpo y que lanzan a nuestros contendientes por los aires. Por lo demás, nos encontramos ante una entrega muy continuista, con luchas en escenarios 3D repletos de elementos interactivos contundentes y desternillantes, que restan buena parte de la salud al rival.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** La oferta de modos cuenta con todo lo que podríamos esperar del género: Historia, Versus, Online, Arcade, Contrarreloj, Survival, Entrenamiento,... El más interesante es Misión DOA, en el que debemos completar 96 misiones obteniendo la victoria en distintos combates y con objetivos a cumplir en cada uno. El plantel está formado por 28 luchadores y 14 escenarios, contenidos descargables mediante. De hecho, hay DLCs para aburrir, y bastante caros, casi siempre para comprar nuevos y sexis atuendos.

» **APARTADO TÉCNICO.** Todo tiene un nivel bastante decente, aunque se nota que se ha quedado algo anticuado respecto a sus máximos competidores, especialmente en cuanto a los modelos de los personajes. Será que las físicas "pechugiles" consumen la mayor parte de recursos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Los fans de la saga encontrarán exactamente lo que estaban buscando, aunque quizás sea demasiado parecido a *DoA 5*.



■ *Dragon Ball FighterZ* sigue el estilo de otras obras del estudio nipón con toques de los *Marvel Vs. Capcom*.





UN **SUEÑO HECHO REALIDAD** PARA LOS FANS

Dragon Ball FighterZ



12

Formato: **PS4**

Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**

Editor: **BANDAI NAMCO**

Precio: **34,95 €**

Jugadores: 2 · Jug. online: 6

Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS/JAP

Con ofrecernos un plantel de luchadores aceptable y algo de historia repasando la saga ya valdría, pero es que además tiene una jugabilidad a prueba de ki.

» **SISTEMA DE LUCHA.** Su propuesta de batallas en entornos 2D se centra en la formación de equipos de tres luchadores, con lo que aprovechar las sinergias entre algunos personajes para explotar al máximo sus habilidades resulta clave para ejecutar los combos más salvajes. Además, podemos cambiar en cualquier momento a nuestro primer espada y aprovechar las asistencias de los que permanecen en el banquillo.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** El modo Historia, dividido en tres arcos argumentales, cuenta con una trama completamente nueva e incluso la aparición de un personaje creado para la ocasión, la Androide 21. Además, tenemos el modo Arcade, un torneo dividido en tres rutas que aumentan en dificultad, la posibilidad de organizar torneos locales con hasta 16 amigos, el muy competido modo online y el imperdible modo Entrenamiento.

» **APARTADO TÉCNICO.** El show gráfico resulta absolutamente espectacular, especialmente durante los combates, que parecen sacados del anime. Los sensacionales efectos de partículas, las voces en japonés o una completa banda sonora ponen las guindas de un pastel jugable sobresaliente en lo técnico.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

La campaña es algo floja, pero la jugabilidad es tan excelsa que se lo perdonamos porque, al final, es una oda jugable a los fans.

■ *Kill la Kill IF* traslada la esencia de la saga al plano jugable con gran acierto.




CON **POCA ROPA**, PERO CON MUCHÍSIMAS **TORTAS**

Kill la Kill IF



18

Formato: **PS4**

Desarrollador: **APLUS/ARC SYSTEM WORKS**

Editor: **MERIDIEM GAMES**

Precio: **59,95€**

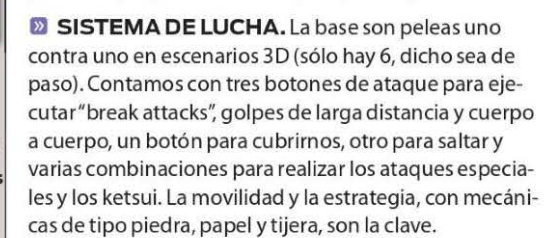




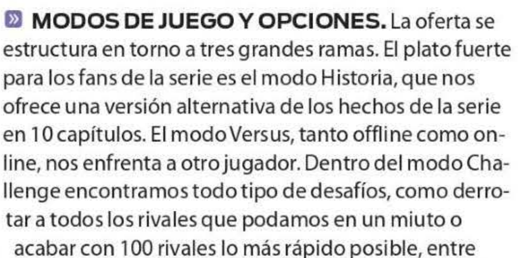
Jugadores 1-2 · Jug. online 2 · Textos INGLÉS · Voces INGLÉS/JAP

Los cortes de espada suelen dejar heridas y cicatrices de por vida, pero en Kill la Kill lo peor que nos puede pasar es que perdamos la ropa. ¡Qué vergüenza!

» SISTEMA DE LUCHA. La base son peleas uno contra uno en escenarios 3D (sólo hay 6, dicho sea de paso). Contamos con tres botones de ataque para ejecutar "break attacks", golpes de larga distancia y cuerpo a cuerpo, un botón para cubrirnos, otro para saltar y varias combinaciones para realizar los ataques especiales y los ketsui. La movilidad y la estrategia, con mecánicas de tipo piedra, papel y tijera, son la clave.



» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. La oferta se estructura en torno a tres grandes ramas. El plato fuerte para los fans de la serie es el modo Historia, que nos ofrece una versión alternativa de los hechos de la serie en 10 capítulos. El modo Versus, tanto offline como online, nos enfrenta a otro jugador. Dentro del modo Challenge encontramos todo tipo de desafíos, como derrotar a todos los rivales que podamos en un miuto o acabar con 100 rivales lo más rápido posible, entre otros. Lo que resulta injustificable es el rácano plantel de 8 luchadores.

» APARTADO TÉCNICO. Los escenarios son de todo menos interactivos y no cuentan con mucho detalle, lo mismo que los modelos, pero las animaciones y la fluidez de las batallas consiguen que el resultado final sea muy similar al de estar viendo un episodio de la serie. Vamos, que no hay alardes, pero cumple con su cometido.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

A nivel jugable resulta bastante interesante, pero la oferta de modos de juego, luchadores y escenarios es demasiado escasa.



■ *Mortal Kombat 11* sigue los pasos de la pasada entrega y añade interesantes retoques.




PELEAS PARA LOS AMANTES DE LA **CASQUERÍA**

Mortal Kombat 11

18

Formato: **PS4**

Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**

Editor: **WARNER BROS.**

Precio: **49,95€**

Jugadores 1-2 · Jug. online 2 · Textos CASTELLANO · Voces INGLÉS

Varias épocas del kombate mortal se reúnen en un torneo atemporal que satisface por igual a los fans de sus fatalidades como a los nuevos luchadores.

» SISTEMA DE LUCHA. Los nuevos movimientos defensivos y de ataque, ahora con barras separadas, hacen que las luchas sean aún más estratégicas. Los fatalities y brutalities siguen siendo la auténtica salsa de las peleas, por mucho que la jugabilidad esté más refinada y medida que nunca. El repertorio de golpes es realmente abrumador y dominar al dedillo a todos los personajes puede llevarnos meses.

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Si de algo puede presumir esta entrega, entre otras muchas virtudes, es de su amplio catálogo de contenido. Al modo Historia, con la elaborada narrativa de la que siempre hace gala NetherRealm, hay que sumar las Torres Clásicas y del Tiempo (como un modo Arcade), la casi eterna Kripta, los tutoriales y el entrenamiento y, por supuesto, el modo online, una de las joyas. Todo esto con un plantel de 30 luchadores (DLC incluidos) y 21 escenarios para no caer en el aburrimiento.

» APARTADO TÉCNICO. Los modelos son gigantes y muy detallados, están animados a las mil maravillas, los efectos de luz y partículas quitan el hipo, las secuencias de fatalities son bestiales y el sonido tan contundente como las garras de Baraka perforando tu garganta.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

A nivel técnico y jugable es un portento casi inalcanzable por la competencia. Eso sí, su estructura con micropagos no nos gusta.





Samurai Shodown se reinicia con una entrega que podría sentar las bases del futuro de la saga.





LOS **SAMURÁIS** TAMBIÉN SE APUNTAN AL REINICIO

Samurai Shodown

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SNK PLAYMORE**
Editor: **SNK PLAYMORE**
Precio: **59,95 €**

Jugadores: 2 · Jug. online: 10 · Textos: Castellano · Voces: Japonés

La saga se reinicia con un nuevo apartado gráfico y con la misma calidad jugable que le dio fama durante los años 90 en la siempre envidiada y cara Neo Geo.

» **SISTEMA DE LUCHA.** Las clásicas batallas en 2D vuelven, aunque los personajes lucen en gloriosas 3D. El tempo y la habilidad con el mando es fundamental para lograr la victoria, mucho más que en otros juegos similares en los que aporrear botones puede generar mayores recompensas. Como siempre, el uso de armas es la base y, como decíamos, la distancia y el rango de alcance de cada golpe resulta clave para las batallas.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** Es muy completo. Además del modo Historia contamos con Versus, Survival, Contrarreloj, peleas online en equipos de hasta 5vs5, modo Práctica, un Dojo en el que crear nuestros propios fantasmas,... Vamos, que hay mucho y para todos los gustos.

» **APARTADO TÉCNICO.** Su estilo cel-shaded resulta de lo más atractivo, aunque no es el juego de lucha más puntero que hayamos visto, desde luego. Las animaciones pueden resultar lentas en comparación con otras propuestas, aunque el motivo guarda una estrecha relación con la jugabilidad medida al dedillo. Efectos muy aparentes. ○

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Puede no entrar por lo ojos como otros títulos de la lista, pero los que busquen un juego profundo encontrarán aquí su horma.

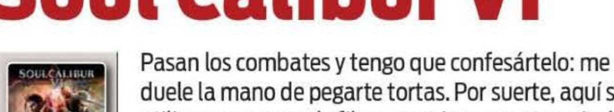


La saga cumple 20 años y lo celebra con una de sus entregas más completas.





DEBATIENDO CON LA **ESPADA** POR DELANTE



Soul Calibur VI

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **34,95 €**

Jugadores: 2 · Jug. online: 2 · Textos: Castellano · Voces: Inglés/Jap

Pasan los combates y tengo que confesártelo: me duele la mano de pegarte tortas. Por suerte, aquí sólo utilizamos armas de filo para sajar a nuestros rivales.

» **SISTEMA DE LUCHA.** El estilo frenético y contundente de pasadas entregas sigue intacto, aunque nos encontramos con novedades como los "reversal edge", que frenan las contiendas para enfrentarnos en una especie de piedra, papel o tijera con desastrosas consecuencias para el perdedor. Es algo que, para los puristas, resta enteros a la habilidad de los jugadores ya que interviene demasiado el factor azar.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** La mayor novedad es el modo Balanza del Alma, una especie de modo historia con elementos roleros y en el que encarnamos a nuestro propio luchador. El editor, dicho sea de paso, nos permite crear luchadores absolutamente surrealistas y geniales. Tampoco faltan los clásicos versus, el modo Arcade o el Entrenamiento, además del modo Historia a la antigua usanza o las peleas online. Vamos, que hay de todo.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los modelos de los luchadores, son de gran tamaño y lucen de maravilla gracias al uso del Unreal 4. Lo mismo que las animaciones o los efectos de partículas. Lo único que flojea son unos escenarios poco detallados y nada interactivos. ○

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

El regreso se la saga no impresiona como en la era de los 128 bits, pero ofrece mucho contenido y las peleas son muy completas.

Los fans de la saga no deberían pensárselo dos veces, pero esta entrega aporta pocas novedades.





¿DOMINANDO EL GÉNERO CON **PUÑO DE HIERRO?**

Tekken 7

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **24,95 €**

Jugadores: 2 · Jug. online: 2 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS/JAP

La última entrega de la saga tiene una oferta de contenido brutal y luce de lujo, aunque no ha arriesgado lo más mínimo en la vertiente jugable.

SISTEMA DE LUCHA. Los cuatro botones de ataque, uno para extremidad no faltan a su cita. Las Rage Arts nos permiten restar a nuestro enemigo un 30% de su energía ejecutando estos ataques especiales. Para ello, eso sí, tendremos que estar a punto de palmarla, lo que supone una interesante mecánica para dar la vuelta a un combate casi perdido. Los "Power Crush", además, nos sirven para seguir con nuestros golpes incluso aunque estemos siendo golpeados por el rival.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. El modo historia, que recorre las vicisitudes y nos trae el final del argumento del clan Mishima, es el plato fuerte offline, aunque también podemos entrenar en el modo Práctica, luchar en el Versus, en el Arcade, participar en la Búsqueda del Tesoro (para ganar objetos con los que personalizar a nuestros luchadores) o lanzarnos al online. Además, cuenta con un plantel de 47 contendientes a estas alturas.

APARTADO TÉCNICO. A nivel sonoro es realmente apabullante, aunque los modelos y las animaciones no están a la altura de los pesos pesados del género. Los escenarios también están más vacíos de lo que nos gustaría, pero la banda sonora, que incluye piezas de todas las entregas, se sale.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Mirándolo por encima resulta muy interesante y ofrece todo lo que los fans podrían pedir, pero es excesivamente continuista.



La oferta de contenido es difícil de igualar, sobre todo gracias a sus 54 luchadores.





HAY **CLÁSICOS** QUE NUNCA PASAN DE MODA

The King of Fighters XIV: Special Anniversary Ed.

12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SNK PLAYMORE**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **39,99 €**

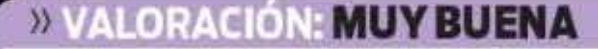
Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Una de las sagas más queridas por los que ya peinan canas regresó a PS4 con un elenco difícil de igualar y un apartado gráfico bastante meritorio.

SISTEMA DE LUCHA. La clave siguen siendo los combates por equipos de tres luchadores, pero contamos con novedades como los combos Rush, que consiguen que los más mancos se sientan como grandes contendientes por un día. La realidad es que es un juego profundo que cuesta mucho dominar, especialmente para el modo competitivo. Otra novedad son los movimientos Clímax, que pueden rapiñar buena parte de la salud de nuestro rival. La combinación de todos estos elementos, junto a los "cancels" y otras opciones lo hacen un juego muy táctico.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Además del modo Historia, contamos con clásicos como el versus, Entrenamiento, Galería con diseños que vamos desbloqueando, Survival, Contrarreloj... y, por supuesto, un modo online para 12 jugadores que es un puntazo.

APARTADO TÉCNICO. La dirección artística es soberbia, aunque en cuanto a potencia gráfica no es tan llamativo como otros de la comparativa.



VALORACIÓN: MUY BUENA
Los combates 3vs3 siguen siendo tremendamente adictivos, aunque en lo técnico está desfasado respecto al resto.

CONCLUSIONES

Hay torneos que están cantados antes de iniciarlo, pero a la hora de repartir estopa la verdad es que el género de la lucha está tremendamente igualado. Esta es nuestra lista definitiva, aunque la vuestra dependerá de vuestros gustos personales.

Los juegos de lucha son uno de los géneros más aclamados del mundo del videojuego y, aunque pasaron una época de horas bajas la verdad es que hace años que han vuelto por la puerta grande. Tanto es así que el catálogo de PS4 está repleto de joyas de la más alta calidad. Por eso, nos ha costado lo suyo realizar esta lista ya que, además, hay propuestas muy diferentes en la comparativa. Como siempre, utilizad los datos que os ofrecemos para elaborar la lista que más se adapte a vuestro estilo.

El primer puesto es para *Dragon Ball FighterZ*, que pese a no tener una historia demasiado emocionante, sí que nos ofrece una jugabilidad para saltar de alegría y que se son ponga el pelo rubio y de punta. Sus combates de 3vs3 son tremendamente dinámicos y el apartado gráfico parece extraído del anime, así que nos tiene absolutamente embelesados. La segunda plaza es para *Mortal Kombat 11*, una nueva lección de NetherRealm sobre cómo hacer juegos de lucha en los que tanto la propuesta offline como la online son igual de interesantes. Si te gustan los combates más medidos y menos frenéticos, podría ocupar perfectamente tu primera posición. Cierra el podio *Samurai Shodown*, el regreso de un clásico de la lucha 2D que nos ha encantado. Puede echar para atrás a algunos jugadores porque las peleas están medidas al milímetro y el ritmo es más lento que en otras propuestas, pero merece muchísimo la pena si le damos una portunidad. El cuarto lugar lo ocupa *Tekken 7*. El exitoso juego de Bandai Namco no ha vendido más de cuatro millones de copias por casualidad. Es espectacular, muy completo en todos sus apartados jugables, tiene una oferta de contenido muy amplia y el carisma de una saga mítica.

La quinta plaza es de *Soul Calibur VI*, que no innova demasiado respecto a pasadas entregas, pero que sigue ofreciendo montones de modos de juego y una jugabilidad rápida y directa que lo hace bastante diferente. El editor de personajes, además, es de lo más loco y surrealista que hemos visto en años, y por eso mismo nos tiene a sus pies. La sexta posición es patrimonio de *Dead or Alive 6*, que no aporta prácticamente nada respecto a lo visto en la anterior entrega y que cuenta con una política de contenidos descargables realmente abusiva, algo de lo que pecan otros de esta misma lista. La séptima plaza es para *The King of Fighters XIV* que nos ofrece mucho y muy bueno, mientras que cierra la lista *Kill la Kill IF*, que resulta interesante en lo jugable, pero que tiene un contenido algo limitado.

1



2



3



4



5



6



7



8



	CARACTERÍSTICAS GENERALES										CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									COMPONENTES DE JUEGO								
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Desarrollo de los combates 2D/3D	Número de luchadores	Número de escenarios	Número de modos de juego	Compatibilidad con PS VR	Contenidos descargables	Duración	VALORACIÓN	Modelado de luchadores	Animaciones	Escenarios	Efectos gráficos	Dirección artística	Banda sonora	Efectos de sonido	Voces en castellano	VALORACIÓN	Nº de botones de ataque	Golpes asistidos	Cambiar de luchador	Barra de especiales	Movimiento final	Personalización de luchadores	Escenarios interactivos	VALORACIÓN	TOTAL
Dead or Alive 6	2	2	2D	28	14	9	No	MB	E	E	MB	MB	E	E	E	MB	MB	No	MB	6	No	No	Sí	No	Sí	E	E	MB
Dragon Ball FighterZ	2	6	2D	34	14	7	No	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	MB	MB	No	E	4	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	M	E	E
Kill la Kill IF	2	2	3D	11	6	6	No	MB	B	MB	B	MB	B	B	MB	B	MB	No	MB	4	No	No	Sí	No	No	M	MB	MB
Mortal Kombat 11	2	2	2D	30	21	11	No	MB	E	E	E	E	MB	E	MB	MB	E	No	E	5	No	No	Sí	Sí	Sí	MB	E	E
Samurai Shodown	2	10	2D	20	13	8	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	No	MB	6	No	No	Sí	No	No	M	MB	MB
Soul Calibur VI	2	2	3D	22	11	7	No	MB	MB	E	E	MB	MB	E	E	MB	MB	No	E	4	No	No	Sí	No	Sí	B	MB	MB
Tekken 7	2	2	3D	47	20	7	Sí	MB	E	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	No	MB	4	No	No	Sí	No	Sí	M	E	MB
The King of Fighters XIV: Special Anniversary Ed.	2	12	2D	54	21	6	No	MB	MB	E	MB	R	MB	MB	MB	MB	MB	No	MB	4	No	Sí	Sí	No	No	MB	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Desenlace de Wolfenstein

¡Qué tal, Playmaníacos! ¿Me podéis confirmar que *Wolfenstein* termina con *Youngblood*? A ver, que el juego me lo voy a "pillar" porque tiene una pinta genial... Pero no sé, me esperaba un cierre diferente para la saga, con Blazkowicz "dándolo todo".

@Antonio de Andrés Jumilla

Te podemos asegurar que *Wolfenstein: Youngblood* es un "juegarral". En el análisis de este mismo número te explicamos por qué. ¡Corre a leerlo! Pero si te quedas más tranquilo, te diremos que ese juego no es el cierre de la saga de MachineGames. *Youngblood* es una historia paralela que nos da a conocer a las hijas de Blazkowicz; pero "BJ" también tendrá su despedida por todo lo alto. Tanto el director creativo Jens Matthies como el diseñador Andreas Öjerfors han confirmado que habrá un *Wolfenstein 3*, y que será el cierre de su "trilogía de Blazko". Por ahora no hay muchos detalles, salvo que Blazkowicz volverá a ser protagonista. ¡A sus años!

Hasta siempre, Kassandra

Un saludo a todo el equipo de PlayManía. Estoy "enamorada" de la saga *Assassin's Creed*, y me gustaría saber si *Odyssey* va a tener más DLC de historia. Por cierto, ¿sabéis cuál es el futuro de la saga? Es que he leído por ahí que Ubisoft no va hacer más *Assassin's Creed* porque se van a centrar en *Gods & Monsters*.

@Marga Sarrión Pérez

¡No te creas los "chismes", Marga! La saga *Assassin's Creed* sigue siendo crucial para Ubisoft, y ni mucho menos se plantean abandonarla. Simplemente la están dejando "descansar" un poco, de cara a la llegada de PS5. Ten por seguro que ya trabajan en el próximo capítulo, aprovechando la capacidad que va a ofrecer la nueva consola de Sony. Por otro lado, también actúan así para evitar cierta saturación. El propio *Odyssey* ha sido un éxito brutal, prolongado por la enorme cantidad de contenido DLC que ha tenido el juego, ¡tanto de pago como gratuito! Respecto a eso, nos tememos que El Juicio de la Atlántida pondrá fin a la historia del juego. Eso no quita que, en los próximos meses, Ubisoft añada nuevos desafíos, retos y eventos limitados; pero lo que ya no veremos son más expansiones argumentales. Ah, y no te preocupes por *Gods & Monsters*: lo nuevo de Ubisoft no pretende reemplazar a *Assassin's Creed*, sino que va a ser un juego de carácter más familiar. Por establecer una comparación, será algo así como un *Zelda* con mitología griega.



Gods & Monsters va a ofrecer una experiencia para toda la familia, lejos de la dureza de otros juegos de Ubi.

¿Por qué no ha salido Dreams?

Hola a todos. Chicos, una duda: ¿dónde se ha metido *Dreams*? Lo digo porque no hago más que ver vídeos sobre él con creaciones de los usuarios, pero no encuentre el juego a la venta. ¿Qué está pasando? Voy a llorar, estoy deseando disfrutarlo...

@Ultraman1999

¡Que no cunda el pánico! El alucinante juego de Media Molecule no tiene todavía fecha confirmada de salida. Pero si entras en la PS Store encontrarás el Acceso anticipado de creador de *Dreams*. Por 29.99 euros puedes acceder a las herramientas de edición y creación del juego, para dar rienda suelta a tu imaginación. ¡No te imaginas las posibilidades que tiene *Dreams*! La gente ya ha recreado niveles de juegos como *Silent Hill 2*, el "asalto" al Área 51, la pelea entre Iron Man y Capitán América de Civil War... Los vídeos que has visto son de usuarios que ya disfrutan de esta beta.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Cuál va ser el futuro de los juegos en formato físico?

¡Saludos Playmaníacos! Soy usuario de PlayStation desde PS2, y tengo ya una buena "coleccioncita" de títulos. ¿Es cierto que el formato físico va a morir, y que la nueva PS5 tendrá un modelo sólo digital? La verdad es que me fastidiaría bastante. ¡Gracias!

@ Martín Rodríguez Éufrates

¡Hola! En su entrevista para Wired, Mark Cerny (CEO de PlayStation) dejaba claro que PS5 tendrá lector de discos; tanto para sus propios juegos como para posibles "retrocompatibilidades". La existencia de una consola "sólo digital" es solo un rumor. Tema distinto es que en el futuro el formato físico no vaya a existir... Es probable que las consolas adopten esa modalidad; los juegos "físicos" quedarían casi todos limitados a ediciones de coleccionista, e incluso éstas tendrían un código descargable en lugar de un disco. Basta con ver lo que ocurre con las películas: cada vez se compran menos blu rays, ya que la gente prefiere las descargas o el streaming. Aun así, creemos que un modelo "100% digital" tardará todavía unos cuantos años en llegar. ¡Sigue coleccionando!




Ichiban Kasuga, protagonista del juego de cartas *Yakuza Online*, cogerá el relevo de Kazuma Kiryu como protector de Kamurocho.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuánto va a durar The Witcher?

@Diego Hussain

Según varios medios, la serie de Netflix tendría un mínimo de tres temporadas, que podrían ampliarse si es todo un éxito. Por el momento no se conoce su fecha de estreno, pero estamos deseando ver a Henry Cavill como Geralt.

¿Cuándo sale Trails of Cold Steel 3?

@Lara Casado

***The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel 3* iba a salir a finales de septiembre, pero NIS ha preferido aplazar su lanzamiento hasta el 22 de octubre. De ese modo este esperado RPG saldrá en un periodo menos "atestado" de grandes lanzamientos.**

¿Ha tenido éxito Kingdom Hearts 3?

@Vicente Alemany

Éxito no... ¡exitazo! Es la entrega más vendida de toda la saga, y supera ya los 5 millones de copias en todo el mundo. También es el juego mejor vendido de la primera mitad de 2019, sólo por detrás de *Marvel's Spider-Man*.

¿Aún no ha llegado Code Vein?

@Aitor Teixeira

¡Un poquito de paciencia, que "lo están peinando"! Los chicos de Shift se encuentran dándole los últimos retoques a este "Soulslike" de vampiros. Saldrá a la venta dentro de nada, el 27 de septiembre.

La yakuza nunca descansa

¡Hola chicos! Aquí un fan total del Team Yakuza y sus juegos. ¿Sabéis en que andan metidos ahora mismo? Ojalá sea una secuela de *Judgment*, que me ha "flipado" por completo. ¡Gracias!

@Joan Martí Ponce

¡Los chicos de Toshihiro Nagoshi no paran de trabajar! En estos momentos están inmersos en el desarrollo de *Shin Ryu ga Gotoku*, la próxima entrega de la saga *Yakuza*, y que tendrá un nuevo protagonista: Kasuga Ichiban, un ex convicto condenado por un crimen que no cometió. En cuanto a secuela del genial *Judgment*, SEGA no se lo plantea... Por ahora, pues las ventas del juego son bastante buenas.

¡Vengadores, reuníos!

Qué pasa Playmaníacos. Soy un superfan de Marvel, y estoy deseando que llegue el juego de Los Vengadores. Sé que ha habido muchas críticas hacia los modelos (a mí me gustan) y querría saber si ya han hecho algún cambio a los gráficos. ¿Va a haber beta del juego? ¿Y edición coleccionista? También me gustaría que me "chiváseis" algún nuevo personaje.

@Paolo "Agent-X"

¡Nosotros también estamos deseando disfrutarlo! *Marvel's Avengers* no saldrá a la venta hasta el 15 de mayo de 2020; pero estás de suerte: en la última edición de la SDCC, Crystal Dynamics confirmaba que en los próximos meses llegará una beta jugable a PS4. En ese mismo evento el estudio mostró nuevo material del juego, y al parecer ya se notarían ciertas mejoras visuales; sobre todo en el modelado de los rostros de los "protas". También confirmaron la edición coleccionista del juego, que incluiría una fantástica estatua de Capitán América. Por último, de momento "no sueltan prenda" sobre otros personajes que no sean Capi, Hulk, Iron Man, Thor y Viuda Negra... Pero los asistentes al evento confirmaron la presencia de Kamala Khan, la joven conocida como Miss Marvel en los cómics.

Aventuras de un gato detective

¿Cómo estáis? He visto imágenes para PS4 de Blacksad, ¡mi cómic favorito! ¿Qué tipo de juego es? ¿Tendrá edición coleccionista?

@Carmen Urbano Pedrosa

¡Muy buen ojo, Carmen! Se trata de *Blacksad: Under the skin*, y es una aventura gráfica de Péndulo Studios. Se basa en el cómic de Juan Díaz Canales y Juanjo Garnido, y nos traslada a la América de los años 50, habitada por animales antropomórficos. Una historia de detectives "clásica", con investigación, puzles, escenas interactivas y varias opciones de diálogo. ¡Y llega dentro de nada! El 26 de septiembre saldrá a la venta, con una Edición Coleccionista que incluye una figura de Blacksad y un libro de arte.



TU OPINIÓN CUENTA



¿Cuál es tu entrega de Final Fantasy favorita?

Final Fantasy VII



Robin Trevor Monroe

"*Final Fantasy VII* fue mi primer juego de PSone. Tengo hermanos mayores y me he criado con los RPG. Pienso que a partir de *Final Fantasy X* cambia totalmente la dinámica de *Final Fantasy* y puedo decir que he jugado a todos y ninguno me ha llenado como *FFVII*. Tengo mucha ilusión en su remake y espero que todos los que amamos está saga disfrutemos en su lanzamiento".

Final Fantasy X



David Gracia Pablos

" *Final Fantasy X*, por las novedades que incluyó, su historia, sus gráficos en su momento... Uno de los primeros juegazos de PS2.

Final Fantasy VIII



Miguel Ángel Martín Arce

"*Final Fantasy VIII*, no sólo porque es un juego de mi infancia , sino por el cambio drástico respecto a *FFVII*: sistema de combate, el juego de cartas, gráficos más realistas, personajes carismáticos... Un juego imposible de olvidar".

Final Fantasy IX



Gorka Alper

"*Final Fantasy IX*. Porque fue el primero al que jugué, por esa mezcla de fantasía medieval y tecnología, por el carisma de muchos de sus personajes, por la historia, por el sistema de combate, magias, evoluciones... Es una maravilla.a".

Final Fantasy VI



Eduardo Ardon

"*Final Fantasy VI* tiene una gran historia (muy profunda y madura), grandes personajes con un trasfondo que te llega, una banda sonora de 10, el mejor villano no sólo de toda la saga, sino posiblemente de toda la historia de los videojuegos...".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Con qué juego lucharás contra la depresión postvacacional?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

TE EXPLICAMOS CÓMO AUMENTAR LA **CAPACIDAD** DE TU PS4 FÁCILMENTE

Cambia tu disco duro por un SSD

Una de las pocas modificaciones que puedes realizar en tu PS4 es el cambio del disco duro que incorpora "de serie" por uno de mayor capacidad y más rápido. Si estás pensando en un SSD, no tienes que esperar a PS5 para disfrutar de las virtudes de estas eficaces unidades. Te explicamos cómo hacerlo.

1. REQUISITOS

Si estás pensando en cambiar el disco duro de tu PS4 por uno de mayor capacidad, piénsate en decantarte por una unidad SSD, que son bastante más rápidas que los discos duros "tradicionales".





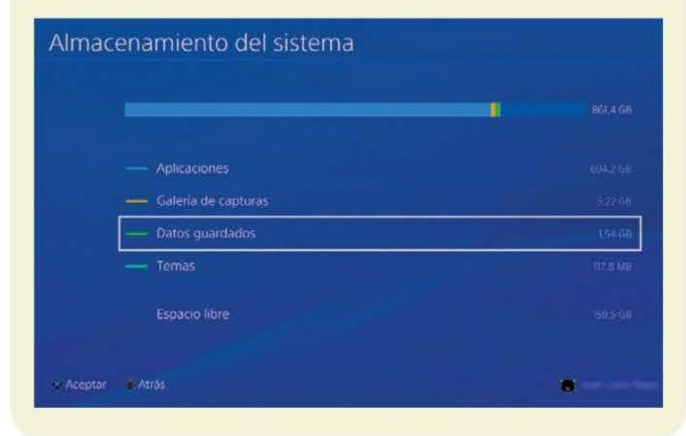
1 Materiales. Además del nuevo disco duro necesitarás un destornillador de estrella con un apunta de tamaño medio, un ordenador y un USB con al menos un 1,5 GB de capacidad.



2 USB. El stick USB debe estar formateado en formato FAT32 desde el ordenador y vacío. Si tienes muchas partidas guardadas necesitarás bastante más que 1 GB de capacidad. Mira el cuadro de abajo para mayor información.

Ojo con...

LA CAPACIDAD DE TU STICK USB. Si has jugado a bastantes juegos y quieres conservar todas las partidas guardadas, necesitarás un stick USB de la mayor capacidad posible. Para hacerte una idea de lo que necesitas, desde el menú principal de la consola ve a "Ajustes/Almacenamiento del sistema" y observa cuanto ocupan los datos guardados. Si además también quieres guardar capturas o videos grabados, entonces el requisito de capacidad se puede disparar mucho más. A ese total, súmale otro GB más para dar cabida a la al sistema operativo de la consola, que deberá descargarse desde la web de PlayStation como te indicamos más adelante. Recuerda que, además de estar vacío, tu stick USB debe estar formateado en FAT32.





En 2 minutos...

COMPATIBILIDAD. La bahía que acoge el disco duro de todas las versiones de PS4 es de un tamaño determinado y el interfaz que usa muy determinado. Si estás decidido a cambiarlo, ten en cuenta que el que adquieras debe tener unas características muy concretas. El disco duro debe ser interno, de 2,5 pulgadas y de un grosor de no más de 9,5 mm. Debe ser compatible con el interfaz SATA3 y de una capacidad mínima de 160 GB. Ten todo esto muy en cuenta o tendrás problemas serios a la hora de que PS4 use el nuevo almacenamiento como disco principal. Hay varias opciones en el mercado y algunos ejemplos pueden ser el Crucial MX500 o el SanDisk SSDPlus.



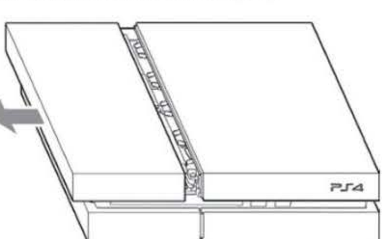
3 Versión PS4. Ya hay en el mercado 4 modelos diferentes de la consola y cada una de ellas da acceso al disco duro de una manera ligeramente diferente. Para saber cuál es, busca la pegatina en la parte inferior con el número de serie y podrás encontrar "Model CUH-7000" o algo muy parecido.



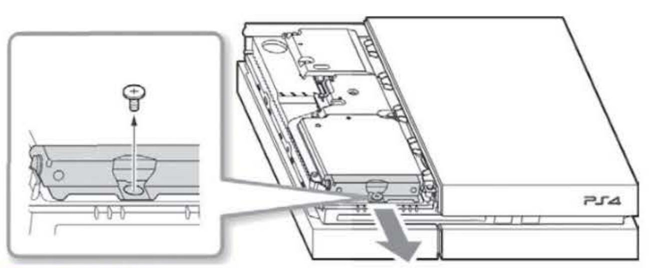
4 Cambio. La extracción y sustitución del disco duro requiere de una pequeña intervención con el destornillador. No es nada difícil y en todos los modelo es bastante simple. Ni que decir tiene que debes hacerlo con la consola desconectada de la red eléctrica completamente.

2. MODELO PS4

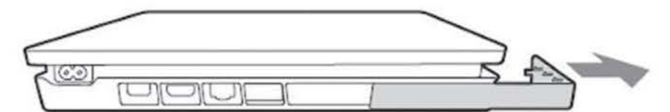
Antes de empezar, debes saber qué modelo de PS4 tienes para saber cómo proceder antes de extraer el disco duro de tu consola.



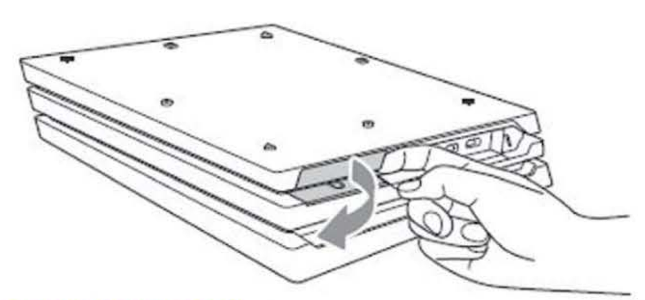
1 CUH-1000 y 1110. Retira hacia un lado la parte superior mas brillante y estrecha. Luego usa el destornillador en el tornillo con los símbolos de PlayStation que hay en una de las esquinas.



2 CUH-1200. El proceso es idéntico al de las CUH-1000 sólo que el primer tornillo no está en una esquina sino más centrado en el soporte del HDD.



3 CUH-2015. Dale la vuelta a la consola y encontrarás una pieza de plástico en forma de L que puedes deslizar hacia el exterior de una de las esquinas. Detrás hay un tornillo que, al quitarlo, libera el armazón que sostiene el disco duro. Tira de él suavemente pero con firmeza, y ya lo tienes.



4 CUH-7000 (Pro). Mira en la parte trasera y encontrarás en un lado una tapa de plástico que podrás retirar fácilmente con los dedos, haciendo un poco de presión. Detrás de esa tapa hay un tornillo, que una vez retirado, te permitirá extraer el soporte del disco duro.

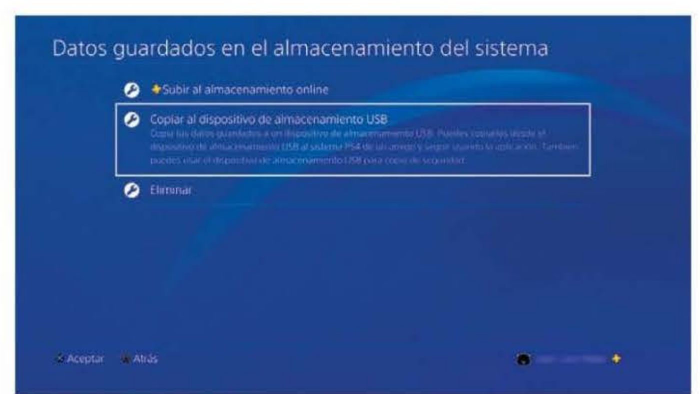
En 2 minutos...



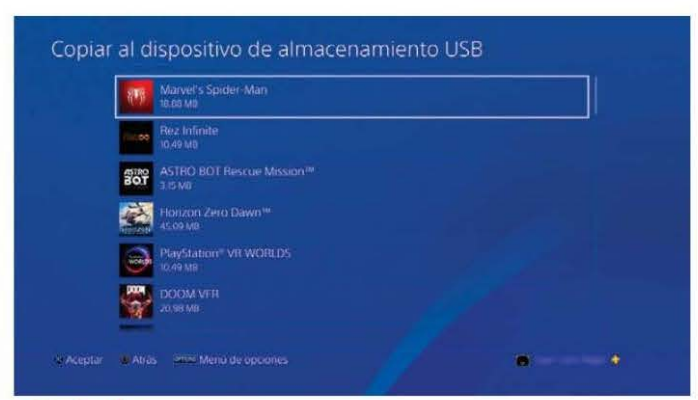
RELEVO. Tras averiguar el modelo de consola que tienes y seguir las instrucciones que os damos para acceder al recinto del disco duro, toda extraerlo y cambiarlo. En este momento del proceso, da igual que consola tengas, en todos los casos es igual. Extrae soporte metálico rectangular que rodea al HDD y usa el destornillador para retirar los 4 tornillos que hay en cada esquina. Tira entonces del extremo libre del HDD y extráelo con cuidado, para luego introducir el nuevo SSD con la misma orientación. Vuelve a poner los tornillos e introduce el soporte metálico el la consola, para que quede igual que estaba. Para rematar, sigue las instrucciones antes comentadas para cada modelo para reponer la tapa que protege el acceso al disco duro y...¡ya está!.

3. SALVAR LAS PARTIDAS SALVADAS

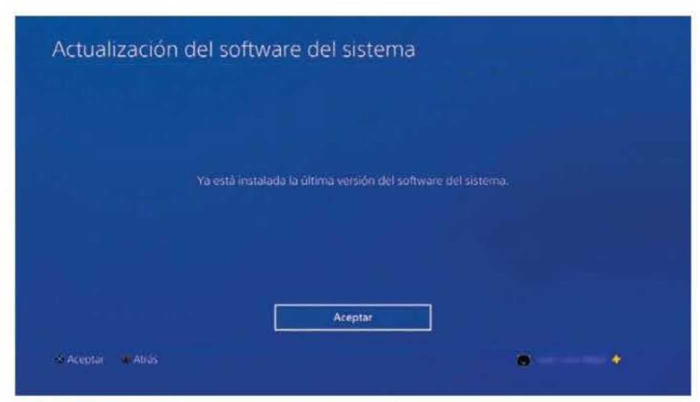
A continuación te explicamos cómo mantener a salvo todas tus partidas guardadas para que puedas transferirlas desde el disco duro original de tu PS4 hasta tu nueva unidad SSD sin riesgo alguno de perderlas. Sigue estos sencillos pasos.



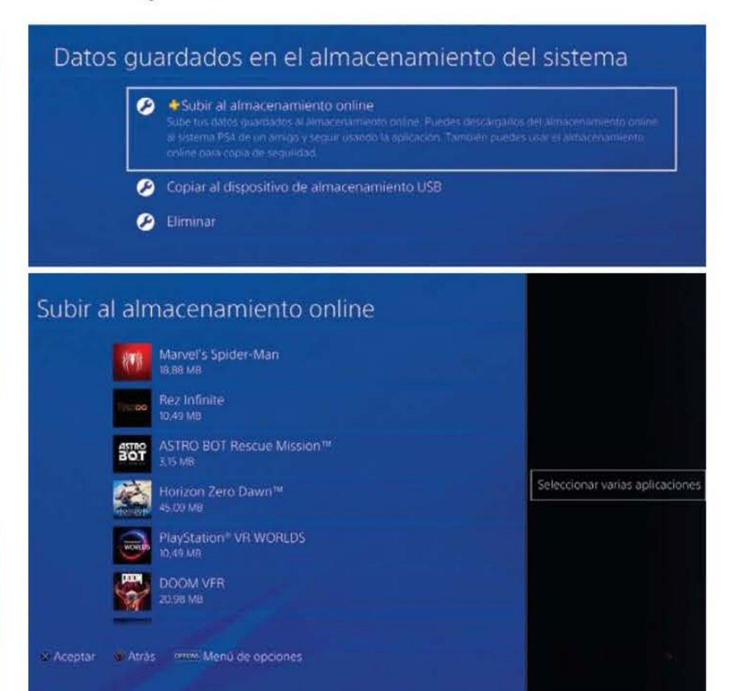
1 Partidas en USB. Introduce el USB en uno de los puertos y ve a "Ajustes/Gestión de los datos guardados de la aplicación/Datos guardados en el almacenamiento del sistema/Copiar al dispositivo de almacenamiento USB".



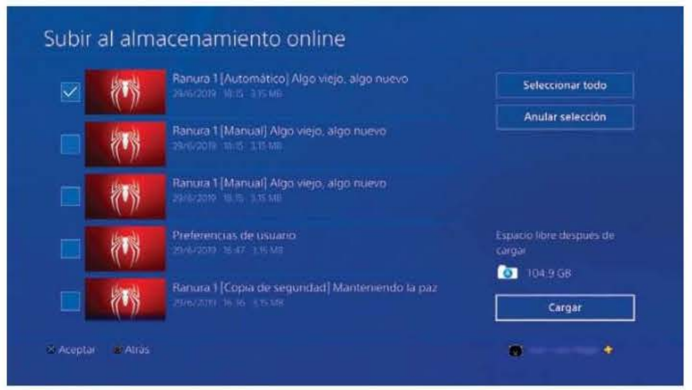
2 Copiar. Pulsa el botón "Options" y luego en "Seleccionar varias aplicaciones". Marca todas las partidas que quieras salvar y luego pulsa sobre "Copiar".



3 Firmware. Asegúrate de tener la última actualización d el software de la consola cuando realices esta operación y estar conectado a tu cuenta PlayStation Network si dispones de ella (que seguro que sí).



4 PS Plus. También puedes salvar las partidas en la nube de PS Plus si dispones de una suscripción. Ve a Ajustes/Administración de datos de aplicaciones/Datos guardados en el almacenamiento del sistema/Subir al almacenamiento online". Te vendrá muy bien subir tus partidas a la nube como apoyo.



5 Nube. Selecciona las partidas que desees subir a la nube de PS Plus pulsando el botón Options y luego pinchando en "Seleccionar varias aplicaciones". Elige las que quieres guardar (aunque seguro que te cabrán todas tus partidas) y luego selecciona "Cargar". Recuerda haber iniciado sesión en PSN.

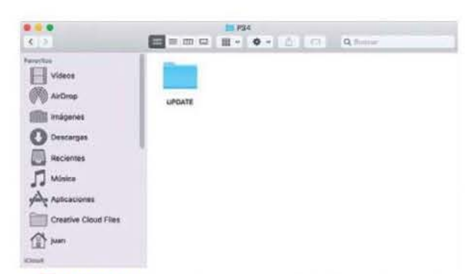
Ojo con...

OTROS DATOS. No sólo son importantes las partidas guardadas si lo que pretendes es que la consola quede igual que estaba tras el cambio de disco duro. También deberás guardar aquellas capturas o videos que hayas tomado y quieras conservar, aunque eso hará que necesites un USB de muchas más capacidad. Ve a la aplicación Galería de Capturas, pulsa el botón "Options" y selecciona "Copiar al dispositivo del almacenamiento USB", elige los archivos y pulsa sobre "Copiar" (no olvides insertar el USB). Además, sería bueno que tomases nota de algunas otras configuraciones, como la de vídeo, la de sonido, la de red, control parental, etc. Toma capturas de esas configuraciones con el botón Share y salva la imagen al USB o bien saca fotos con el móvil.



4. REINSTALAR EL SISTEMA OPERATIVO

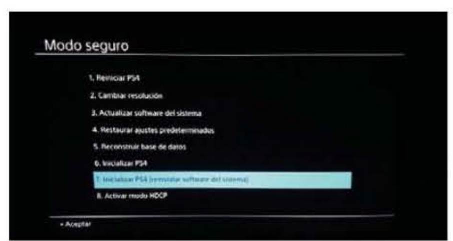
Incluso más importante que conservar tus partidas y tus capturas y videos es reinstalar el sistema operativo en tu nuevo SSD.



1 USB. Deberás preparar el USB desde donde instalar más tarde el sistema operativo para que la consola lo reconozca. Desde el ordenador, bórralo y dale formato FAT32 y crea una carpeta que se llame "PS4" y dentro otra con el nombre "UPDATE".



2 Descarga. Desde el ordenador, ve a la web www.playstation.com y luego a "Ayuda/Ayuda y asistencia técnica/Ayuda PS4/Sistema y hardware/Actualización del firmware/Nueva instalación del software del sistema/Descargar". Se te descargará un archivo de algo más de 1 GB.



3 Consola. Con la consola apagada, inserta el USB con dicho archivo y pulsa el botón de encendido que hay en la misma y mantelo apretado al menos 7 segundos, hasta que oigas un doble pitido para entrar en el "Modo Seguro".



4 Instalación. Del menú del "Modo Seguro" selecciona "Inicializar PS4-Reinstalar software del sistema" y sigue las instrucciones que hay en pantalla hasta que finalice el proceso y la consola acabe arrancando con normalidad. Puede tardar algunos minutos, tranquilo.

5. REINSTALA LO DEMÁS EN TU SSD

Una vez reinstalado el sistema operativo, ahora ya puedes volver a meter tu configuración, tus partidas guardadas, las pantallas y videos que quieras conservar, descargar tus juegos...



1 Partidas. Para transferir las partidas que guardaste, inserta el USB donde las salvaste y ve a "Ajustes/Gestión de los datos guardados de la aplicación/Datos guardados en el dispositivo de almacenamiento USB/Copiar al almacenamiento del sistema", selecciona las partidas y pulsa "Copiar". O inicia sesión de PSN, con una suscripción de PS Plus, y ve a "Ajustes/Administración de datos de aplicaciones/Datos guardados en el almacenamiento online/ Descargar al almacenamiento del sistema".



2 Juegos. Todos los juegos que tuvieses descargados pueden ser instalados de nuevo desde la Biblioteca. Ve a ella y entra en "Juegos comprados" para buscar en la lista, uno a uno, los que necesites. Pulsa sobre ellos y luego en "Descargar".



3 Configuración. Recuerda acceder a los distintos ajustes de sonido, ajustes de video, red, etc. para reconfigurar estos aspectos según las notas que tomaste anteriormente.



4 PS Network. Sólo debes iniciar sesión con tu ID de PSN y verás que todo lo relativo a ella no ha cambiado ni un ápice. No olvides tampoco transferir tus capturas y vídeos (si quieres).

En 2 minutos...

MEJORAS. Tras todo el proceso, deberías notar que muchas de las tareas que realiza la consola levan menos tiempo, gracias a la mayor velocidad de escritura y lectura de la unidad SSD. Lo primero que notarás será un arranque de PS4 sensiblemente más corto y un acceso a algunas opciones más rápido. Los juegos, en su mayoría, se verán también beneficiados con reducciones más o menos notables en los tiempos de carga. Además, en teoría, la fiabilidad de este tipo de unidades es mayor que llamados HDD, por lo que deberían presentar menos fallos en el futuro.



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DQ Builders 2 es todo un éxito.

1. Dragon Quest Builders 2 (N)
2. Grand Theft Auto V (=)
3. Crash Team Racing: Nitro-Fueled (↓)
4. Red Dead Redemption II (↑)
5. Wolfenstein: Youngblood (N)
6. Ni No Kuni II: El renacer de un reino (↑)
7. NieR Automata (↑)
8. Horizon: Zero Dawn PS Hits (↑)
9. FIFA 19 (↓)
10. Kingdom Hearts III (↑)



Kingdom Hearts III vuelve al "top ten".



AVENTURAS

A PLAGUE TALE: INNOCENCE — DISCO
KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura emocionante que sustenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol. Original y absorbente.
NOTA: 83

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA: 93

CALL OF CTHULHU — DISCO
FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA: 82

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA: 91

DARKSIDERS III — DISCO
KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA: 72

DAYS GONE — DISCO
SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene detalles jugables muy interesantes como las hordas de zombis, pero acaba siendo "genérico" y poco innovador.
NOTA: 80

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA: 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA: 90

DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA: 92

GOD OF WAR — DISCO
SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA: 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA: 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA: 91



HITMAN 2 — DISCO
WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA: 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA: 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA: 87

JUDGMENT — DISCO
KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El espíritu de la saga *Yakuza* ha sido plasmado de manera brillante en un "spin off" fantástico. Un nuevo clásico.
NOTA: 91

DRAGON QUEST BUILDERS 2 — DISCO
SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que combina lo mejor de *Dragon Quest* y *Minecraft* para conformar un título divertido y cautivador.
NOTA: 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA: 90

MAD MAX — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA: 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA: 94

NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA: 93

NIOH — DISCO
SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA: 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA: 82

PREY — DISCO
BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA: 92

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA: 96



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Wolfenstein: Youngblood







1. COOPERATIVO PARA DOS. Esta nueva entrega tiene como mayor novedad el que podemos jugarla al completo junto a un amigo. Matar nazis es, lógicamente, el doble de divertido en pareja.

2. NIVELES MÁS ABIERTOS. Aunque los escenarios no están interconectados en un único mapa, cada uno cuenta con caminos secundarios, rutas secretas y un diseño de niveles abierto.

3. DESARROLLO NO LINEAL. Podemos completar las misiones en el orden que prefiramos, lo que supone un importante cambio con respecto a las anteriores entregas de la saga de MachineGames.



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

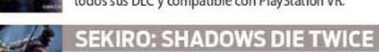
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.

NOTA **90**

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA **91**



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO
» FROM SOFTWARE » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de los mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.

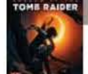
NOTA **94**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA **93**



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

NOTA **92**

SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

NOTA **91**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA **95**



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA **95**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA **87**



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA **90**



YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA **91**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA **89**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA **80**



FULL THROTTLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

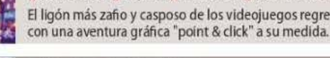
NOTA **78**



LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El ligón más zafio y casposo de los videojuegos regresa con una aventura gráfica "point & click" a su medida.

NOTA **72**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA **87**

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compènsa con creces.

NOTA **82**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA **77**



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.

NOTA **82**



THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO
» MERIDIEM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.

NOTA **81**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que han superado todas nuestras expectativas.

NOTA **88**



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Trust GXT 706 Rona
TRUST GAMING 199,99€



La silla para gaming GXT 706 Rona con reposapiés escamoteable y respaldo con malla te proporciona un asiento cómodo para tus largas sesiones ante la consola. Podrás configurarla a tu gusto (la altura, el ángulo del respaldo...) y cuenta con un moderno diseño.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.

Los cuatro mejores juegos ...





1 Wolfenstein: Youngblood

Las gemelas Jessica y Sophia Blazcowickz toman el relevo de su papá a la hora de aniquilar nazis en este shooter en el que las acompañaremos a una versión alternativa de París dominada por el Tercer Reich, donde esperan encontrar a su padre, el insigne (y protagonista de esta saga) B.J Blazcowickz.

2 Far Cry: New Dawn

Si las anteriores hermanas eran buenas, éstas son malvadas. Las mellizas Mickey y Lou lideran un peligroso grupo de bandidos llamado Highwaymen en *Far Cry: New Dawn*, una especie de "spin off" de *Far Cry 5* ya que parte de uno de sus finales (en el que Hope County es destruido por explosiones nucleares.



Los esperados

1 Final Fantasy VII Remake

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 3 DE MARZO

Seguimos babeando como locos con la pintaza que tiene *Final Fantasy VII Remake*. Y nos consta que vosotros también, que sabemos que os gustó mucho la portada del número anterior.



2 Cyberpunk 2077

» PS4 » CD PROJEKT RED » ROL » 16 DE ABRIL

Final Fantasy VII Remake nos tiene ganados por cuestiones nostálgicas pero el juego que está llamado a ser el techo de esta generación se hace en Polonia y es *Cyberpunk 2077*.



3 Death Stranding

» PS4 » SONY » AVENTURA » 8 DE NOVIEMBRE

Pero mientras llegan estas dos "bestias", nos podemos deleitar con la última genialidad de Hideo Kojima, que vuelve a producir un videojuego por fin tras el polémico *MGS V*.



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95



DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano. NOTA 91



DRAGON QUEST XI — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades. NOTA 92



FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA 92



KINGDOM HEARTS III — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego. NOTA 93



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA 95



TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión. NOTA 87



TESO: ELSWEYR — DISCO
» BETHESDA » 59,95 € » MMORPG » INGLÉS » +18 AÑOS
La última expansión de *TESO* ofrece otra gran aventura y multitud de añadidos interesantes. Pero sigue en inglés. NOTA 84

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA 88



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

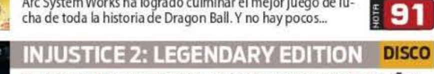


LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido. NOTA 89



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA 91



INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION — DISCO
» WARNER » 14,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA 91

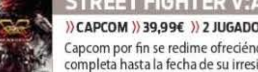
MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA 84



MORTAL KOMBAT 11 — DISCO
» WARNER » 69,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las entregas más memorables de esta ya longeva serie y, por ende, uno de los mejores juegos en su género. NOTA 90

SAMURAI SHODOWN — DISCO
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tras más de una década en silencio, los samuráis de SNK regresan con un arcade de lucha en 2D más que notable. NOTA 88

SOULCALIBUR VI — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia! NOTA 87



STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA 89



TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA 90

... con hermanas gemelas



3 Until Dawn

Las hermanas gemelas Hannah y Beth Washington fueron de fiesta con unos amigos a una cabaña perdida en las montañas cerca de Alberta (Canadá). Desaparecieron en cincunstancias extrañas y un año después sus amigos vuelven a ese escenario, dando lugar a uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4.



4 Saga Mortal Kombat

Durante mucho tiempo pensamos que Kitana y Mileena eran hermanas gemelas (aparte de archirrivales)) pero al final resultó que Mileena sólo era un grotesco clon de la princesa de Edenia creado por el hechicero Shang Tsung por orden del malvado Shao Kahn. ¡Vaya lío! ¿Y dónde encajamos entonces a Jade?

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 39,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.

NOTA 85



BLOOD & TRUTH — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Su sorprendente factura audiovisual y su trepidante ritmo te atraparán sin remedio. De los mejores juegos de PS VR.

NOTA 89

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.

NOTA 79



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.

NOTA 90

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.

NOTA 91



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.

NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.

NOTA 90

FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...

NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



RAGE 2 — DISCO
» WARNER » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter cuyo punto fuerte está en los tiroteos, pero la historia y sus elementos "sandbox" están desaprovechados

NOTA 78



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.

NOTA 90



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87



WOLFENSTEIN: CYBERPILOT — DISC ¡Nuevo!
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter exclusivo de PS VR en el que pilotaremos 3 robots contra los nazis. Lo malo es que dura 2 horas. Pero es barato.

NOTA 70

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD — DISC ¡Nuevo!
» BETHESDA » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter con cooperativo y desarrollo no lineal. Sobre el papel suena muy bien, pero la cosa no termina de funcionar.

NOTA 78

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

CTR: NF respeta y mejora el juego original mientras lo reinventa para hacernos creer que aún somos niños.

NOTA 85



DIRT RALLY 2.0 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran.

NOTA 87



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80



F1 2019 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,95 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una nueva demostración de que Codemasters son, hoy por hoy, los auténticos reyes de los simuladores de velocidad.

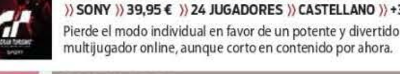
NOTA 92



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.

NOTA 85



MOTOGP 19 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Milestone sigue mejorando su fórmula con novedades que convierten a *MotoGP 19* en lo mejor sobre dos ruedas.

NOTA 78



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.

NOTA 90



SONIC TEAM RACING — DISCO
» SEGA » 39,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sonic regresa al mundo de los karts con un título muy entretenido, especialmente si lo jugamos en compañía.

NOTA 84



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.

NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Pro Yakyuu Spirits 2019** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO



El béisbol es el deporte nacional en Japón, y en cuanto a simuladores de este deporte, Konami sigue llevando la voz cantante.

2 **Kingdom Come: Deliverance** (N) — PS4 | WARHORSE STUDIOS | ROL

3 **Touhou Genso Wanderer: Lotus Labyrinth** (N) — PS4 | AQUA STYLE | ROL

4 **Attack on Titan 2: Final Battle** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN

5 **Yakuza 5** (↓) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1 **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** (N) — PS4 | ACTIVISION | VELOCIDAD



Crash Bandicoot y sus amigos entran en el "top one" a toda velocidad, compartiendo protagonismo con *Dragon Quest Builders 2*.

2 **Dragon Quest Builders 2** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | SANDBOX/ROL

3 **Days Gone** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Rage 2** (↓) — PS4 | BETHESDA | SHOOTER

5 **MLB 19: The Show** (↓) — PS4 | SONY | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Crash Team Racing: Nitro Fueled** (N) — PS4 | ACTIVISION | VELOCIDAD



Y la velocidad también se impone en las listas de ventas europeas, con *CTR: Nitro-Fueled* y *F1 2019*. Y *Rage 2* también asoma.

2 **F1 2019** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Days Gone** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Red Dead Redemption II** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Rage 2** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOTER

MÁS QUE JUEGOS

Figuras Funko Pop de Attack on Titan

www.fnac.es | Varios precios

Teniendo en cuenta que hay figuras Funko Pop ya prácticamente de TODO, desde luego la obra de Hajime Isayama no iba a ser una excepción, y menos este mes que vuelve a estar en el candelero merced al lanzamiento de *Attack on Titan 2: Final Battle* en PS4. Están casi todos los personajes importante y titanes como Titán Hembra o Titán Acorazado, en formato más "tocho".



Vengadores Endgame en Blu-ray

www.game.es | 32,99 €

El 28 de agosto saldrá a la venta el Blu-ray de la que ya es la película más taquillera de la historia (superando por fin a Avatar). Contará con distintas ediciones, todas repletas de extras (ésta en formato steelbook de GAME incluye tres discos. También lanzarán un cofre con las 4 pelis de Los Vengadores.





IMPORT FRIENDLY

1 Rogue Legacy en formato físico

limitedrungames.com | 29,95$



Aunque hasta el próximo mes de septiembre no lo recibiríais, ya podeis reservar la edición en formato físico de *Rogue Legacy*, uno de los mejores "roguelites" que hemos visto en una consola de Sony. No hay límite de compra, así que ojo con los especuladores.

2 Red Faction en formato físico en PS4

limitedrungames.com | 29,95$



Tras lanzar el mes pasado *Star Wars: Bounty Hunter* de PS2 en formato físico, parece que en Limited Run Games le están cogiendo el gustillo a sacar ciertos juegos "seleccionados" de PS2 en PS4. En esta ocasión le toca a esta inolvidable y destructiva "odisea marciana".

3 War Theatre

www.play-asia.com | 32,69€



¿Quién dice que ya no salen juegos para PS Vita? Producido por Eastasiasoft nos llega esta edición limitada en formato físico de *War Theatre*, un estupendo juego de estrategia por turnos con toques roleros que contiene, además del juego, manual y banda sonora. ¡Es precioso!

ACCIÓN



ACE COMBAT 7 — DISCO
BANDAI NAMCO | 69,95 € | 8 JUG | CASTELLANO | +12 AÑOS

Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4.

NOTA 86



ATTACK ON TITAN 2: FINAL BATTLE — DISCO ¡Nuevo!
TECMO KOEI | 59,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Con sus añadidos, es una de las aventuras de acción "manga-nime" más excitantes y bien diseñadas del catálogo de PS4.

NOTA 84



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
CAPCOM | 19,99 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.

NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
SQUARE ENIX | 29,95€ | 1 JUGADOR | INGLÉS | +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.

NOTA 87



DEAD CELLS
MOTION TWIN | 24,99 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".

NOTA 90



DEAD RISING 4 — DISCO
CAPCOM | 19,95 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.

NOTA 85



DEVIL MAY CRY 5 — DISCO
CAPCOM | 59,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido.

NOTA 93



DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
OMEGA FORCE | 19,95 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.

NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
VANILLAWARE | 29,95€ | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.

NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
KOEI TECMO | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.

NOTA 81



EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN — DISCO
D3 PUBLISHER | 59,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora no pocos aspectos. Muy disfrutable en cooperativo.

NOTA 79



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
SEGA | 49,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.

NOTA 80



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
UBISOFT | 29,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.

NOTA 77



GOD EATER 3 — DISCO
BANDAI NAMCO | 69,95 € | 8 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante.

NOTA 79

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
SONY | 29,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.

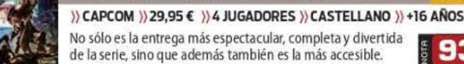
NOTA 91



JUST CAUSE 4 — DISCO
SQUARE ENIX | 69,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.

NOTA 79



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
CAPCOM | 29,95 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.

NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO
BLUEHOLE | 29,99 € | 100 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida.

NOTA 82



RATCHET & CLANK — DISCO
SONY | 19,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.

NOTA 92



SHAKEDOWN HAWAII
VBLANK | 19,95 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS

Un alocado *GTA* con enfoque retro en perspectiva cenital que nos ha resultado tan divertido como excitante. ¡Probadlo!

NOTA 83

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
UBISOFT | 79,99€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato.

NOTA 85

THE DIVISION 2 — DISCO
UBISOFT | 64,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio.

NOTA 91

THE MESSENGER — DISCO
DEVOLVER DIGITAL | 19,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género.

NOTA 88

TOUKIDEN 2 — DISCO
KOEI TECMO | 14,95 € | 1-4 JUG. | INGLÉS | +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.

NOTA 86



WORLD WAR Z — DISCO
KOCH MEDIA | 39,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable.

NOTA 83

Estatua Ciberdemonio DOOM

eumerch.bethesda.net/ | 699,99 €

Acabamos de volver de la primera edición europea de la QuakeCon y estamos completamente "doomizados", ya que el plato fuerte deñ evento ha sido *Doom Eternal*, que es alucinante. Así que nos hemos dado una vuelta por la tienda online de Bethesda y nos hemos topado con esta espectacular estatua a escala 1/4 del ciberdemonio, pintada a mano y de unos 48 cm de altura y 13,5 kg de peso, limitada a sólo 1000 unidades. Eso sí, cuesta una pequeña fortuna...

Nuevas figuras Fortnite

www.game.es | 17,95€

Ragnarok, Rey Helado, Jonesy o el Quadcrasher son algunas de las nuevas figuras de acción articuladas del incombustible *Fortnite*, de la "wave 2" que irá llegando a las tiendas GAME a lo largo del mes de agosto. Son de McFarlane Toys.



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 14,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

NOTA 80



EVERYBODY´S GOLF VR — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Imprescindible para fans de este deporte y la experiencia deportiva más inmersiva en PS VR. Se queda corto en opciones.

NOTA 79



FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 39,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.

NOTA 93

NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.

NOTA 94



PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon.

NOTA 91

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81

TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 9,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.

NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchary ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90

PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.

NOTA 90



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT — DISCO
» 505 GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un sucesor espiritual de la saga *Castlevania* francamente bueno, que proporciona muchas horas de diversión "clásica".

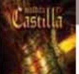
NOTA 90



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86



MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.

NOTA 87

MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4.

NOTA 90



SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.

NOTA 90

SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.

NOTA 87

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP — DISCO
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.

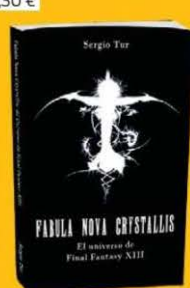
NOTA 85



PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Fabula Nova Crystallis: El universo de Final Fantasy XIII

www.amazon.es | 10,30 €



Desde *FFXIII* a *FFXV*, Sergio Tur nos propone un fascinante relato sobre lo que fue Fabula Nova Crystallis, el proyecto más ambicioso de *Final Fantasy* y que cambió para siempre la popular franquicia de Square Enix.

2 BSO Man of Medan

club.bandainamcoent.eu/ | Sin confirmar



Ya puedes escuchar parte de la banda sonora de *Man of Medan*, la primera entrega de la antología de terror firmada por Supermassive Games, con los puntos del programa de recompensas en la web de Bandai Namco. Suponemos que cuando se lanza el juego podremos escucharla al completo.

3 Efecto Tamagotchi

www.heroesdepapel.es | 19,95€



Más allá de quienes fueron a la EGB, existe una generación que vivió el auge de juguetes como el Tamagotchi o el Furby; el paso de lo analógico a lo digital; y se deleitó con series como Power Rangers o Sailor Moon. Y a ellos va dirigido este libro de Juan Carlos Saloz, siempre desde una nostalgia bien entendida.

4 BSO Bloodborne en vinilo

www.lacedrecords.co | 33 libras



21 temas en dos vinilos de autores como Ryan Amon, Tsukasa Saitoh, Michael Wandamacher, Yuka Kitamura y Nobuyoshi Suzuki. Y todo en una edición de lujo, que incluye un póster de doble cara y una cubierta de las que enamoran...

5 Cómic Ghost in the Shell

www.planetadelibros.com | 12,95 €



Planeta Cómic nos presenta los cinco primeros números de Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, la nueva serie manga de la franquicia creada por Masamune Shirow, en un tomo de 248 páginas. ¿Os acordáis del juego de PS2? Que tiempos, ¿verdad?

Borderlands 3 nos ofrecerá el juego cooperativo de siempre con un arsenal aún más loco y gigantesco junto a una ambientación mucho más variada.

PS4 | GEARBOX SOFTWARE (2K GAMES) | SHOOTER | 13 DE SEPTIEMBRE

Borderlands 3

POR FIN NOS REENCONTRAREMOS CON LOS **BUSCACÁMARAS**

Hemos tenido que esperar siete años para disfrutar de una nueva entrega numerada de la saga *Borderlands*. La espera ha sido dolorosa, es verdad, pero os aseguramos que va a merecer la pena. En esta ocasión tendremos que hacer frente a Troy y Tyreen, los siameses Calypso, líderes de la secta Los Hijos de la Cámara, que están desatando el caos en los planetas que conforman las Tierras Fronterizas.

Cuatro nuevos buscacámaras formarán el plantel de héroes controlables. Moze, de clase Artillera, podrá digitalizar un tanque bípedo, llamado Oso Férreo, que podremos pilotar para aprovechar su imponente arsenal, con miniguns, lanzagranadas, lanzallamas, lanzacohetes... Zane será el exponente de la clase Agente, un asesino que utilizará un dron para ejecutar varias habilidades, tanto defensivas como de ataque. Esto no sería un *Borderlands* sin un personaje de clase Sirena, que en esta ocasión será Amara. Una de sus habilidades más llamativas le permitirá invocar varios brazos astrales con los que realizar un Golpetazo en el suelo que mandará a nuestros enemigos por los aires. Por último, Fl4k será un robot Domabestias que podrá utilizar a una de sus tres mortíferas mascotas o incluso volverse invisible durante los combates. El juego cooperativo será el eje jugable una vez más. La sincronización de nivel nos permitirá jugar con amigos de distintos niveles y que todos les hagamos daño. Además, si así lo decidimos, cada jugador recibirá su propio botín, por lo que ya no habrá que rapiñar los escenarios generando enemistades con nuestros compañeros de batalla. El punto fuerte será, cómo no, el arsenal, que estará compuesto por más de mil millones de armas. Habrá de todo: armas con munición inteligente que viaja hasta nuestros objetivos, armas que lanzarán otras armas, armas con "patitas" que recorrerán el escenario disparando a su aire, pistolas que lanzan hamburguesas explosivas, etc. El apartado técnico y artístico, además, estará más cuidado que nunca.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La combinación de historia cargada de humor, juego cooperativo y un arsenal casi infinito prometen volver a hacer las delicias de los fans del género. Las mejoras jugables, además, prometen convertirlo en uno de los grandes shooters del 2019.



Cuatro clases estarán disponibles de inicio, como este Domabestias. No nos extrañaría que llegasen más en DLC.



Tiene un aire a Jack el Guapo, pero es Zane, un Agente que utilizará un dron en las batallas.

TODO UN UNIVERSO MÁS ALLÁ DE DE PANDORA

Nuestra aventura comenzará en el desértico planeta de Pandora, el escenario de las anteriores entregas de la saga. En *Borderlands 3*, por primera vez, visitaremos otros planetas, como Promethea, una gigantesca urbe futurista creada por Atlas tras descubrir reservas de Eridio en el planeta. Además, también visitaremos, entre otro, Eden-6 (un mundo pantanoso) y Athenas (un planeta repleto de monasterios).









Los cabronazos no faltarán a su cita con nuestras armas. Son tan majos que da pena matarlos, o no.

SE PARECE A...

Borderlands 3 se define a sí mismo como "looter shooter". Fijaos si es cierta la etiqueta que la inventó antes de que existiera. Fueron las copias que os mostramos más abajo las que realmente acuñaron el término que ahora recupera Gearbox Software.

DESTINY 2

El shooter de Bungie, que será "free to play" en breve, gira en torno a la obtención de nuevas armas y equipo en un bucle infinito.

ANTHEM

El intento de BioWare por copiar la fórmula del éxito resultó fallido, aunque el estudio sigue mejorando la experiencia con parches.



■ *Monster Hunter World: Iceborne* nos ofrecerá un nuevo mapa que explorar, Arroyo de escarcha, repleto de nuevos monstruos y mucha nieve.

PS4 | CAPCOM (KOCH MEDIA) | ROL DE ACCIÓN | 6 DE SEPTIEMBRE

Monster Hunter World: Iceborne

LLEGAN NUEVOS **MONSTRUOS** PARA ROMPER EL HIELO

Cuatro horas jugando a *Monster Hunter World: Iceborne* nos han bastado para saber que estamos ante una expansión realmente enorme. Se trata, hay que avisarlo, de una expansión que continúa la historia del original, por lo que será indispensable haber completado el juego base para poder embarcarnos en esta nueva y gélida aventura. En ella, nos trasladaremos hasta un nuevo escenario, Arroyo de escarcha, un área en la que el hielo y la nieve serán los protagonistas del paisaje y que conformará el mapeado más grande de todo el juego.

Doce nuevos monstruos nos aguardarán en estas tierras. Durante la demo tuvimos que enfrentarnos con un Beotodus, un nuevo bicharraco que navega sumergido por la nieve como si fuese un pez. La clave para derrotarlo: golpear sus patas para obligarle a salir a la superficie. Luego tuvimos que despachar a un Bambaro, una especie de cabra peluda gigantesca que nos recordó al Barroth en cierta manera. *Iceborne* ofrecerá muchísimo contenido, con más misiones que el juego original y nuevas cacerías y desafíos en los antiguos mapas. Entre las novedades jugables destacarán nuevos movimientos con todas las armas, la posibilidad de disparar nuestra eslinga con el arma desenfundada, un nuevo nivel de dificultad para los más expertos (rango maestro) y, sobre todo, la Garra Retráctil, un gancho que lanzaremos con la eslinga y que nos permitirá trepar sobre los monstruos con bastante facilidad, al más puro estilo *Dragon's Dogma*. Para lograrlo, eso sí, habrá que situarse cerca del animal en cuestión. Por supuesto, tampoco faltará una buena ristra de nuevo equipamiento, que nos invitará a hacernos con armas y armaduras inéditas con los materiales obtenidos de los nuevos monstruos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

No será una expansión revolucionará en lo jugable, pero sí que ofrecerá algunas novedades interesantes y, especialmente, una enorme oferta de contenido que promete alargarse durante más horas que el mismísimo juego original. Casi nada.





■ La Garra Retráctil será una de las grandes novedades jugables.

SE PARECE A...

Esto de cazar bicharracos con amigos no es algo exclusivo de la nobleza emérita. Los nipones llevan mucho tiempo haciéndolo y, de hecho, se ha convertido en una especie de subgénero que cuenta con millones de fans en todo el mundo.



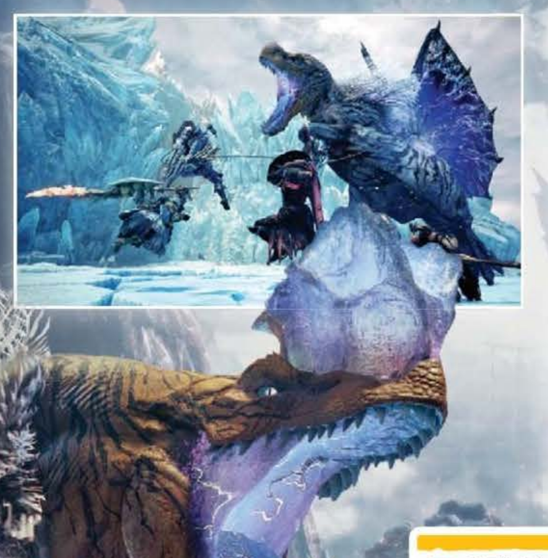
DRAGON'S DOGMA: DA

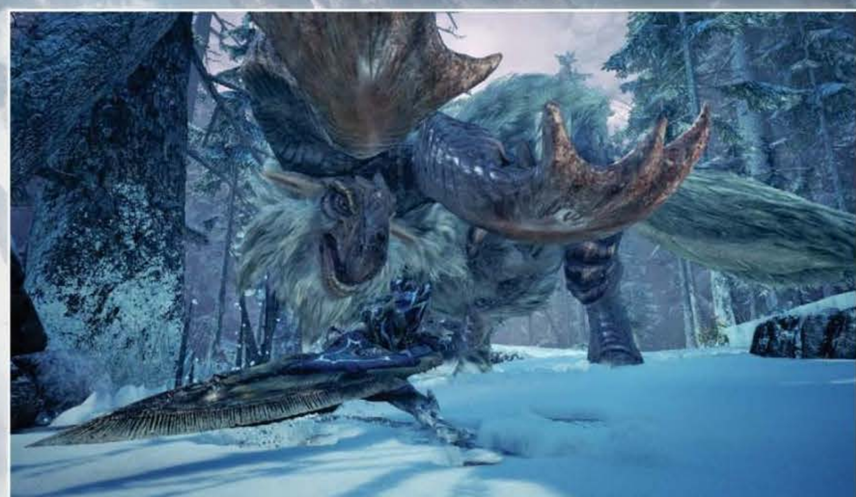
Esta joya incomprendida de Capcom tenía en la escalada de monstruos una de sus mecánicas más identificativas.



GOD EATER 3

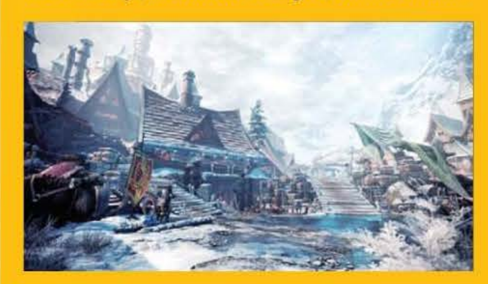
Acabar con enormes monstruos llamados Aragami es la premisa de este "hack and slash" cooperativo de resultado desigual.





SELIANA, LA NUEVA BASE DE LOS CAZADORES

Arroyo de escarcha, el nuevo escenario de *Iceborne*, contará con una nueva base para los cazadores, Seliana. Lo que más nos ha gustado es que todas las instalaciones: forja, laboratorio ecológico, centro de recursos, etc... están mucho más cerca que en la base de Astera, por lo que resultará más fácil y rápido visitarlas antes de una misión. Además, cuenta con una cantina genial y baños termales para combatir el frío.





Nada mejor para este caluroso verano que irnos a cazar monstruos en una nueva zona helada en este *MHW: Iceborne*.



El Ourang Medan fue un barco real, naufragado en 1947. En el juego es también el lugar donde cinco jóvenes vivirán sus peores pesadillas.

Man of Medan

VACACIONES **EN EL MAR** PARA ECHARSE A TEMBLAR

Los chicos de Supermassive Games se han marcado un objetivo: lograr que nos divirtamos, pero haciendo que lo pasemos muy mal. Fue justo lo que consiguieron con el imprescindible *Until Dawn* en 2015, y su aventura interactiva de terror. Cuatro años después el estudio quiere expandir ese concepto, a través de una antología de juegos de miedo: *The Dark Pictures*. A razón de dos entregas por año, Supermassive va a ofrecer experiencias más contenidas, basadas en mitos y leyendas de todo el mundo. En agosto llega *Man of Medan*, una primera entrega que Bandai Namco ha querido presentar a lo grande: con un gran evento en Hamburgo, en el que los medios han tenido ocasión de probar los primeros 90 minutos del juego.

Las mejores "pelis" de terror tienen un punto de partida muy inocente, al igual que *Man of Medan*. En el juego, un grupo de jóvenes disfrutan de sus vacaciones en el Pacífico. Tras bucear para investigar los restos de un avión de guerra, las cosas se tuercen para nuestros protagonistas. Comienza entonces una terrorífica aventura, en la que manejamos a cada uno de los personajes. El estilo de juego remite al de *Until Dawn*, mezclando exploración, QTE y toma de decisiones. Escoger bien será esencial: en función de lo que elijamos, un personaje puede seguir adelante o morir... ¡de 69 formas distintas! Las muchas escenas y "bifurcaciones" harán que las 5 horas del juego se multipliquen, ya que querremos ver todas las secuencias. En Supermassive saben que, a la hora de disfrutar una película de terror, la experiencia es mejor en compañía. Por eso podremos vivir *Man of Medan* tanto en solitario como en dos elaborados modos cooperativos. Si compartimos partida online con otro jugador, cada uno verá partes diferentes de la historia; además las decisiones nos afectarán mutuamente. Pero la gran sorpresa es el modo Noche de Cine: hasta cinco amigos podrán usar con un mismo mando, controlando cada uno de ellos a un personaje diferente.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La variedad de escenas y situaciones ya era un gran aliciente; pero la posibilidad de disfrutar el juego entre amigos hará de *Man of Medan* algo muy especial. La antología *The Dark Pictures* es de lo más prometedora.







» SE PARECE A...



UNTIL DAWN
El cine de terror adolescente inspira *Until Dawn*, la aventura interactiva de PS4 que lanzó a Supermassive Games al estrellato.

INTENCIONES OCULTAS
También de Supermassive, este thriller policiaco está diseñado para PlayLink y permite seis jugadores en modo cooperativo.



■ El modo para cinco jugadores permite que cada uno controle a uno de los jóvenes "protas".



Podremos pasar miedo en solitario, con otra persona en cooperativo online o de forma local entre cinco jugadores.



PS4 | RUNIC GAMES | ACCIÓN RPG | 3 DE SEPTIEMBRE

Torchlight II

ACCIÓN Y "LOOTEO" A TU MEDIDA

Fans de los RPGs, el "looteo" y la acción sin pausa: ¿echáis en falta un buen "Diablolike" que echaros al buche? ¡No temáis, gentiles señores! *Torchlight II*, el estupendo juego de Runes Games, está a punto de estrenarse en PS4. Torchlight es también el nombre de una de las ciudades del juego, arrasada bajo el poder del Alquimista. Nos toca a nosotros plantar cara a este villano, así como a sus legiones de criaturas. Para ello podremos escoger entre cuatro clases de guerrero: los brutales Berserker; los Outlander (expertos en armas de larga distancia); los hechiceros Embermage o los Ingenieros, con sus artefactos de combate. Al acumular puntos de experiencia y fama, podremos desbloquear nuevas habilidades para nuestro personaje, escogiendo aquellas que más se ajusten a nuestro perfil. La personalización también se extiende al equipamiento, la apariencia e incluso a nuestra mascota, capaz de ayudarnos en combate. La variedad y extensión de niveles hace que cada partida sea épica, sobre todo en el multijugador: hasta seis "colegas" pueden vivir una aventura en cooperativo.

» SE PARECE A...: **DIABLO III**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ El modo cooperativo es una de las mayores novedades de esta secuela. Jugar con hasta seis amigos hace que cada partida sea épica.



■ Nuestra mascota es el compañero perfecto. Además de combatir junto a nosotros, puede aprender hechizos y gestiona el inventario.



± **Una tierra inhóspita,** habitada por criaturas sobrenaturales, es el escenario de este juego que nos ofrece completa libertad en su desarrollo.

GreedFall

AVENTURA DE CONQUISTA EN UN **NUEVO MUNDO**

El siglo XVII fue una época de avances, revoluciones y descubrimientos. Fue el periodo en el que surgieron la mayoría de colonias europeas en América. Y es también la ambientación escogida para *GreedFall*, el nuevo juego de los creadores de *The Technomancer*. Este estudio francés ha subido el listón con cada nueva obra, y todo indica que van a tocar el cielo con su nuevo RPG. El siglo XVII de *GreedFall* es muy similar al nuestro, pero introduce componentes fantásticos. El Viejo Mundo ha agotado sus recursos, y encima es azotado por la malichor, una pandemia incurable. La única esperanza reside en Teer Fradee, una isla al margen de la mano del hombre. Nuestro papel será descubrir este nuevo mundo, hallar una cura para la plaga y decidir el destino de la isla.

El protagonista del juego será completamente personalizable. Podremos elegir su sexo, apariencia, la vestimenta, el armamento, las habilidades (con más de 100) y lo más importante de todo: sus intenciones. Nuestro personaje es un humano recién llegado a la isla, y en un principio neutral. A partir de ahí, la historia y el desarrollo de *GreedFall* se moldean en base a nuestras decisiones: ¿nos pondremos de parte de los colonos, cazatesoros y mercenarios? ¿O tal vez seremos aliados de los nativos de la isla, protegiéndoles frente a los invasores? Teer Fradee está poblada por varias facciones, y será inevitable contrariar a unas al apoyar a otras. El mapa geopolítico de la isla cambiará en función de lo que decidamos; pero también en base a nuestras dotes de diplomacia en las confrontaciones... ¡O al engaño! Tratándose de un juego de Spiders, la acción también jugará un papel clave. La isla está habitada por todo tipo de criaturas mágicas, dando lugar a combates constantes. Es innegable que *GreedFall* tiene cierto "aroma" a *Assassin's Creed*, por factores como la ambientación o el estilo de combate. Pero los elementos fantásticos, junto con su evidente corazón "rolero", le confieren una identidad propia. Tiene buena pinta. <

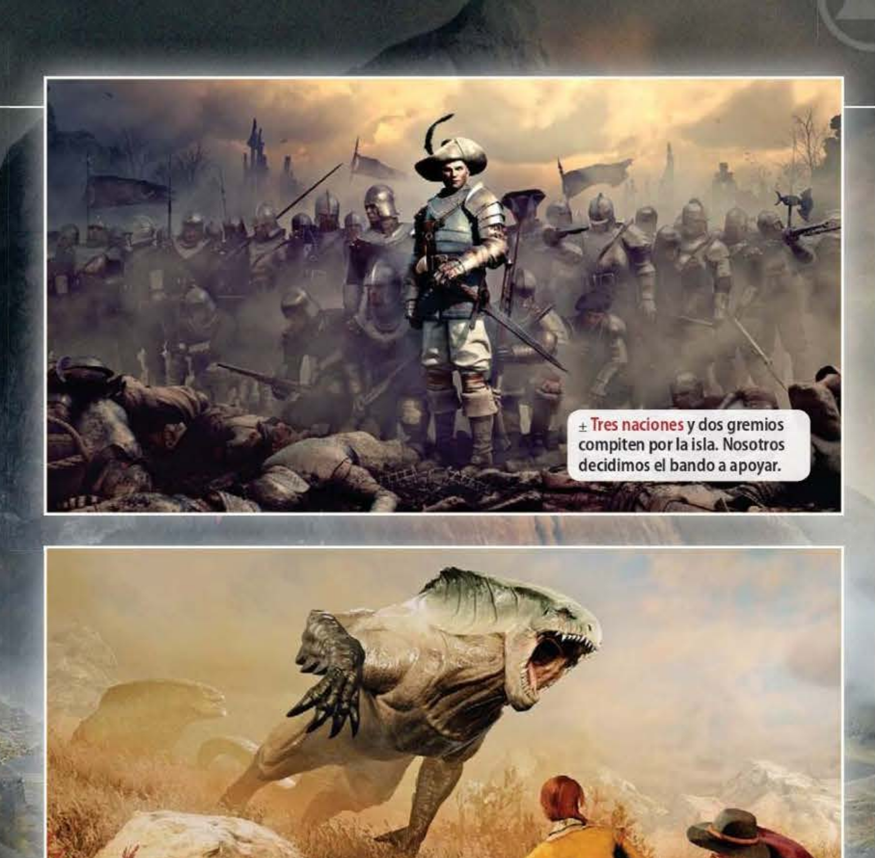
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Desde los primeros momentos del juego, *GreedFall* consigue uno de sus objetivos: el de transmitir la sensación de descubrimiento, al explorar y conocer la mágica isla de Teer Fradee. Ahora sólo queda por ver si su argumento también está a esa altura.



± **La exploración** nos permitirá acceder a nuevos personajes, misiones y facciones en conflicto.





± **Tres naciones** y dos gremios compiten por la isla. Nosotros decidimos el bando a apoyar.

± **Los monstruos** abundan en Teer Fradee, lo que añadirá gran peligro a la exploración.



SE PARECE A...

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Una de las mejores entregas de la saga de Ubisoft. Comparte con *GreedFall* la estética, la exploración y una época muy similar.

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Los bandos en conflicto y la progresión, así como la parte más "rolera" de *GreedFall*, nos han recordado al juego de Warhorse.

PS4 | NATSUMEATARI INC. | ACCIÓN | 30 DE AGOSTO

Ninja Saviors: Return of the Warriors

VUELVE LA ACCIÓN DE **LOS AÑOS 90**

Allá por 1994, Super Nintendo era la "reina" de las consolas de sobremesa. Buena parte de su éxito se debía a su catálogo de beat'em ups, con juegazos como *The Ninja Warriors*, de Taito. 25 años después, los cíborgs ninja vuelven a poner en marcha sus circuitos. Los tres guerreros del juego original suben a cinco en esta nueva versión, que añade dos personajes exclusivos: la pequeña Yaksha y el coloso que veis en la imagen, Raiden. Dos guerreros que se unen a Kamaitachi, Ninja y Kunoichi, cada uno con su propio estilo de combate y habilidades. Juntos se abren paso entre mutantes, robots y mercenarios, en las ocho fases de este futuro distópico. *Ninja Saviors* contará con un apartado visual de lujo, adaptado a la actualidad pero respetando el estilo de 16 bits del original. No en vano los tres creadores del juego original de 1994 están detrás de esta puesta al día. <

» SE PARECE A...: **WILD GUNS: RELOADED**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



± **El estilo visual** muestra su respeto al juego original: sprites y animaciones hechos "a mano", pero ahora con soporte 16:9 y en alta resolución.



± **El gigantesco Raiden** es uno de los dos personajes exclusivos. Cada uno de los cinco robots tiene su propio estilo y habilidades de combate.



La historia de Clementine, uno de las heroínas de videojuego más memorables de los últimos tiempos se vivirá al completo en esta colección.

PS4 | SKYBOUND GAMES | AVENTURA GRÁFICA | 10 DE SEPTIEMBRE

The Walking Dead: The Telltale Definitive Series

UNA **COLECCIÓN** PARA RESUCITAR A LOS **MUERTOS VIVIENTES**



Una de las aventuras gráficas más influyentes de los últimos años, que casi no llegó a terminarse por culpa de la quiebra de Telltale Games, llegará al completo en una colección que incluirá varias novedades jugables y nuevos contenidos digitales. La recopilación incluirá los veintitrés episodios de las cuatro temporadas completas de la serie original sobre Clementine junto con la miniserie *The Walking Dead: Michone* y *400 Days*. En total, disfrutaremos de más de 50 horas de contenido jugable, pero es que habrá mucho más.

La mejora gráfica se dejará notar gracias al "Graphic Black" que ya pudimos disfrutar en la última temporada. Se trata de un sistema que pretende ser más fiel a los cómics originales de Robert Kirkman y Tony Moore gracias al uso del color. Además, la iluminación dinámica se aplicará a todas las temporadas, mostrando unos escenarios y una ambientación mucho más realista pese al estilo gráfico de tebeo. La colección también incluirá más de 10 horas de contenidos audiovisuales extra, como un making of con los desarrolladores del juego, comentarios, etc. Además, también llegará con una reproductor musical con todas las canciones aparecidas en las cuatro temporadas, galerías de arte con diseños conceptuales, visor de modelos en 3D con las voces de los personajes... Incluso nos beneficiaremos de pequeñas mejoras jugables, como una sincronización de labios mejorada, expresiones faciales más realistas, mejoras en la interfaz, etc... Se trata, desde luego, de una oportunidad única para los fans de la saga que, si serán aún más dichosos si consiguieron hacerse con una de las limitadísimas ediciones especiales que se anunciaron.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Como toda serie, aunque sea en formato jugable, hay episodios más flojos que otros, pero nadie puede negar que estamos hablando de una de las grandes aventuras gráficas de los últimos tiempos que, además, llegará con jugosas mejoras y extras.


The Walking Dead Michone y *400 Days* también estarán incluidos en esta recopilación.


Entre las mejoras visuales destacrán la iluminación dinámica y las expresiones.






Aunque sea una aventura gráfica, los momentos de tensión están asegurados.



» SE PARECE A...

BATMAN: THE ENEMY WITHIN

La última serie de Telltale, como el resto de obras del desaparecido estudio, es lo más parecido a *The Walking Dead* del mercado.

DETROIT: BECOME HUMAN

Las creaciones de David Cage tiene un ritmo algo distinto, pero también son aventuras gráficas muy a tener en cuenta.

PS4 | INXILE ENTERTAINMENT | ROL | 27 DE AGOSTO

The Bard's Tale IV

EL NUEVO REPERTORIO DEL **BARDO**

Hay canciones que no salen como a un cantante le gustaría y eso es precisamente lo que le pasó a este bardo con su cuarta entrega de PC que, pese a contar con multitud de bondades, llegó cargado de "bugs", errores gráficos y otros problemas. Por suerte, inXile está decidida a redimirse con este Director's Cut, que utilizará una nueva versión del motor Unreal 4 para ofrecer un apartado visual mejorado, ofrecerá una nueva mazmorra, una canción inédita, nuevas armas y armaduras, un nuevo modo de dificultad que incluirá muerte permanente, combates reequilibrados y miles de mejoras en las estabilidad general y en la desaparición de "bugs" y que hasta contará con una nueva intro. La compañía promete que solucionarán todos los problemas de los que los usuarios se quejaron en su día. Si lo consiguen, estaremos ante un juego de rol por turnos de la vieja escuela que ofrecerá multitud de posibilidades jugables. Hay que aclarar que llegará el 27 de agosto en formato digital, mientras que la versión física lo hará el 6 de septiembre.

» SE PARECE A...: **TORMENT: TIDES OF NUMENERA**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**


The Bard's Tale IV: Director's Cut incluirá un gran número de novedades jugables y visuales que prometen subsanar los errores del original.


Una versión actualizada de Unreal 4 promete ofrecernos un apartado gráfico más cuidado, especialmente en iluminación y efectos.





Más de 250 nuevos puzles intentarán sacarnos de quicio una vez más con su elevada dificultad. Por suerte, habrá un modo aún más fácil si no queremos retos.



Rin, la chica del pelo rosa, será la gran novedad del argumento de este *Catherine: Full Body.*

PS4 | ATLUS (KOCH MEDIA) | AVENTURA/PUZLE | 3 DE SEPTIEMBRE







Catherine: Full Body

DE PAREJA A **TRIÁNGULO DE AMOR** BIZARRO

Uno de los títulos de culto más interesantes de la pasada generación, *Catherine*, volverá a PS4 con una remasterización que expandirá la historia original con un nuevo y misterioso personaje, Rin, y que nos sorprenderá con diversos cambios jugables. La jugabilidad, para los que no lo recuerden, alternará las conversaciones de nuestro día a día con los mortíferos puzles que viviremos durante nuestras pesadillas. Los puzles, que son la verdadera salsa jugable de esta aventura, nos obligan a mover distintos tipos de bloques para formar una escalera que nos permita ascender hasta la cima del nivel. El planteamiento parece sencillo, pero nada más lejos. *Catherine* era, y seguirá siendo, un verdadero desafío. Eso sí, en *Full Body* contaremos con un modo aún más fácil (llamado Safety) que convertirá los puzles en un paseo, para los jugadores que quieran centrarse en la historia. El nuevo modo Arrange, por su parte, nos permitirá mover varios bloques al mismo tiempo. Además, podremos disfrutar de cinco nuevos finales, nuevas escenas de animación, la posibilidad de iniciar un romance con Rin, nuevos personajes con los que dialogar en el Stray Sheep (el bar que frecuenta nuestro protagonista) y un total de más de 500 niveles, más del doble de los que pudimos disfrutar en el juego original. Y todo esto con un remozado gráfico que utilizará sabiamente el motor de *Persona 5.*

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Su argumento, que gira en torno al compromiso de pareja y la infidelidad, se complicará aún más con la llegada de otro personaje y los puzles serán más numerosos y desafiantes. Si las novedades son tan jugosas a la larga como parece, estaremos ante un juegazo.

***Full Body* será una remasterización que expandirá tanto la historia, con un nuevo personaje, como los desafiantes puzles que debemos superar.**



■ *Tropico 6* será un juego de estrategia que nos invitará a gobernar en un paraíso tropical, contruyendo, gestionando recursos, etc.

PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | 27 DE SEPTIEMBRE

Tropico 6

PARA **GOBERNAR**, LO QUE SIRVE ES PARTIR EL BACALAO

Aunque ya está a la venta en PC desde hace algún tiempo, nosotros aún tenemos que esperar hasta finales de septiembre para volver a gobernar (con puño de hierro si hace falta) nuestra república "bananera" en *Tropico 6*. A simple vista, la principal novedad que nos ofrece esta sexta entrega de esta conocida saga de juego de estrategia de gestión será la posibilidad de gobernar varias islas a la vez. Cada isla tendrá sus propias particularidades (como largas extensiones de playas o monumentos que atraerán a los turistas), así como distintos tipos de recursos naturales. Tendremos que gestionar con cabeza y teniéndolo todo bien equilibrado si queremos gobernar con éxito nuestro archipielago, sin perder de vista tampoco la felicidad de nuestro pueblo y nuestra relación con otras potencias mundiales, entre otros muchos aspectos a tener en cuenta. Para ello, será fundamental exportar recursos a determinados países para evitar enemistades mientras dotamos a nuestras islas de los suficientes servicios y opciones de entretenimiento para nuestros ciudadanos, si no queremos enfrentarnos a una posible revolución. Por suerte, su accesibilidad y su curva de aprendizaje parecen estar muy bien medidas, lo que posibilitará que *Tropico 6* también pueda ser disfrutado por jugadores no muy expertos en el género, pero por supuesto dotándole de las suficientes opciones y profundidad como para seguir enganchando a los veteranos de la saga. Y por supuesto sin renunciar al sentido del humor que siempre ha exhibido esta serie desde sus inicios. ¡Viva el Presidente!

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

La novedad de gestionar varias islas al mismo tiempo puede dar mucho juego en la entrega más cuidada y completa de esta ya longeva serie de juegos de estrategia de gestión. El mes que viene descubriremos qué tal le ha sentado su salto a PS4.

■ La principal novedad es que gobernaremos sobre un archipiélago y las islas tendrán distintas características, lo que puede dar mucho juego.

La historia de Wolfenstein

Las gemelas Jessica y Sophia protagonizan *Wolfenstein: Youngblood*, la nueva y espectacular entrega de esta saga. Viajamos a los años 90 para conocer los orígenes y la evolución de la serie creada por id Software.

Los años 80 combinan la nostalgia de una época singular, con la inspiración que supuso para muchos creadores de videojuegos. Entre ellos John Romero, John Carmack y Tom Hall, tres programadores que, allá por 1990, creaban un juegazo tras otro en id Software. Ante la necesidad de crear un nuevo proyecto, los tres coincidieron: hacer un remake 3D de *Castle Wolfenstein*. El juego de 1981 para MS-DOS era una aventura de sigilo e infiltración, ambientada en un castillo nazi inexpugnable. Tanto éste como su secuela de 1984 habían dejado profunda huella en Romero, Carmack y Hall; y por suerte para ellos, la licencia había quedado vacante. El equipo tuvo claro que el nuevo *Wolfenstein* pondría el foco acción directa y sin pausa, con cierto toque de brutalidad y enemigos variados. Eran los mimbres con los que, en 1993, este mismo trío crearía *Doom*... ¡Pero esa es otra historia!

Tomando como base el motor gráfico de *Catacomb 3-D*, en cuestión de un mes Carmack tuvo listo el "armazón" de *Wolfenstein 3D*. Por su parte, Romero y Hall se ocuparon del diseño. Cuando la editora FormGen les transmitió su temor a que e l juego fuese demasiado violento, los tres programadores optaron por doblar la apuesta, añadiendo más elementos macabros y brutales al juego. En mayo de 1993 *Wolfenstein* sale a la venta, y la acogida es espectacular. En verano se lanza *Spear of Destiny*, una expansión en forma de precuela. Ambos títulos superan las 200.000 copias vendidas en pocos meses, que se convertirían en ventas millonarias en los siguientes años. ¡Por no hablar de los innumerables "ports" del juego a todo tipo de plataformas! Parecía que id Software tenía la gallina de los huevos de oro, pero lo cierto es que "BJ" Blazkowicz tardaría una década en vivir nuevas aventuras.

Censurado en Alemania

Las leyes alemanas sobre simbología nazi han sido "la cruz" de *Wolfenstein*. Las dos primeras entregas fueron prohibidas en el país. Posteriores títulos tuvieron amplios retoques: desde la sustitución de esvásticas hasta mostrar a Hitler sin bigote. *Youngblood* es el primer juego con una versión sin censura.

A principios de los 2000 los shooters habían crecido en ambición técnica y narrativa. Activision se había hecho con la licencia de *Wolfenstein*, y decidió que un remake "modernizado" sería un éxito seguro. No se equivocaban: el estudio Gray Matter Interactive supo

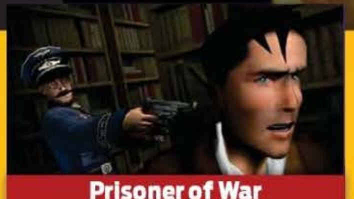
La obsesión del Tercer Reich por el ocultismo le vino "de perlas" a la saga *Wolfenstein*. Cada nueva entrega se ha visto enriquecida por ello, al añadir nuevos elementos fantásticos y paranormales.

La lucha contra los nazis en PlayStation

El nazismo y sus huestes son unos "malos" perfectos, y como tal han protagonizado infinidad de juegos. Junto con sagas de shooters como *Wolfenstein* o *Medal of Honor*, hemos combatido a las tropas de Hitler en todo tipo de títulos de PlayStation.



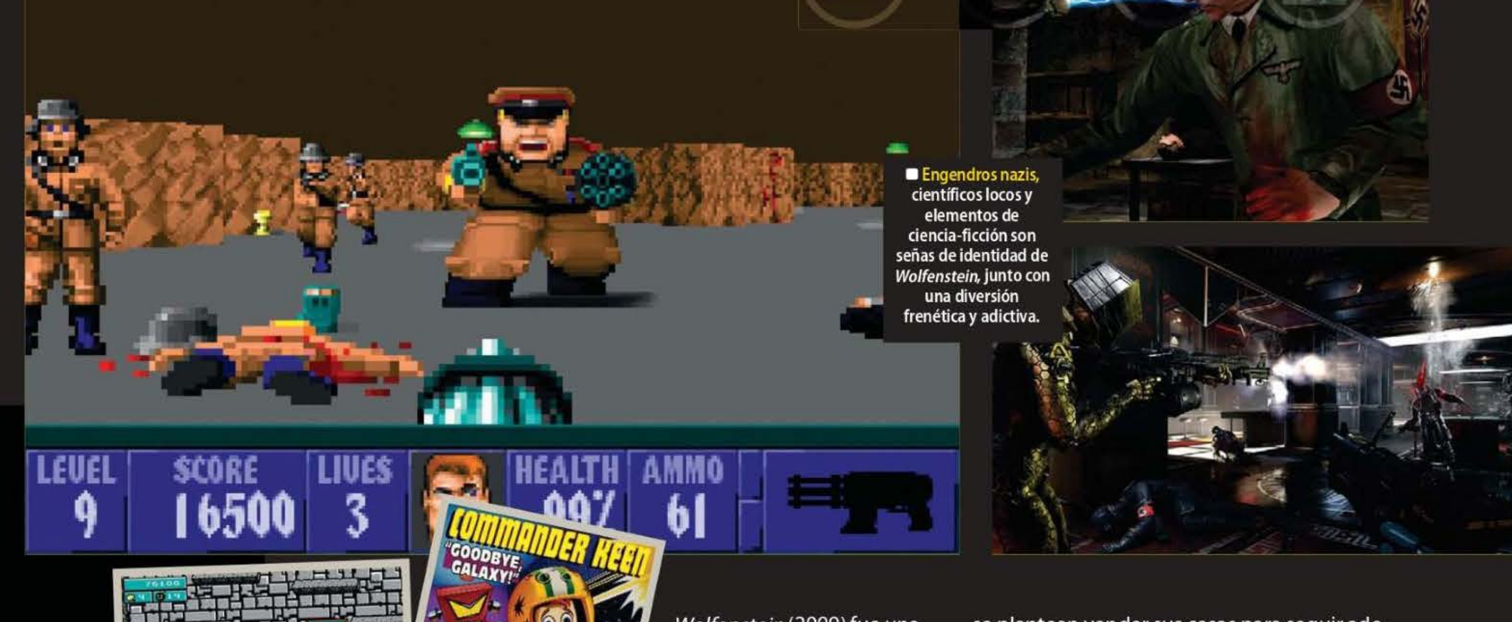
Medal of Honor
Steven Spielberg fue creador de esta saga en PSone. Las limitaciones técnicas eran evidentes, pero se veían compensadas con una ambientación increíble.



Prisoner of War
Escapar de varios campos de prisioneros es el eje de este desafiante juego de sigilo, en el que el ingenio es nuestra única arma. Una de las joyas olvidadas de PS2.



BloodRayne
La letal Rayne está dispuesta a librar el mundo de vampiros... ¡y de nazis! La saga de Majesco tuvo dos entregas en PS2, así como una secuela en 2D para PS3.



Engendros nazis, científicos locos y elementos de ciencia-ficción son señas de identidad de *Wolfenstein*, junto con una diversión frenética y adictiva.

La saga de los Blazkowicz

En 1990, dos años antes de conocer a BJ Blazkowicz en *Wolfenstein 3D*, disfrutamos de las aventuras de... ¡su nieto! Billy Blaze, el protagonista de la serie *Commander Keen*, es además padre del "prota" de *Doom*. Eso sí: la actual saga *Wolfenstein* de MachineGames se basa en una línea temporal propia.

entender las claves de la saga a la hora de crear *Return to Castle Wolfenstein* (2001). El argumento ponía en énfasis en los elementos paranormales; en concreto, los experimentos sobrenaturales de los nazis y sus terroríficas creaciones. La mezcla se remató con acción imparable (liquidando a legiones de oficiales y soldados), un completo multijugador y un apartado visual de primera. La predicción de Activision era correcta, y el juego superó los 13 millones de dólares en beneficios. Habría que esperar ocho años hasta que Activision se decidiera a retomar la saga principal.

Wolfenstein (2009) fue una secuela "oficiosa" de *Return to Castle Wolfenstein*, con un argumento más dramático, y que ponía énfasis en elementos paranormales. Entre ellos uno que afectaba directamente a la jugabilidad: El Velo, una dimensión alternativa en la que Blazkowicz disponía de nuevas habilidades. Raven Software también acertó dando mayor protagonismo al general Totenkopf, uno de los villanos más memorables de toda la saga. Pero a pesar de tratarse de un buen juego, este nuevo *Wolfenstein* no tuvo calado. Los fans de la serie no conectaron con su propuesta, mientras que el resto de usuarios prefirió mirar a los otros muchos shooters que había en el mercado. Las escasas ventas hicieron que Activision despidiese a varios empleados de Raven Software; un estudio que, desde entonces, quedaría relegado a labores de asistencia en la saga *Call of Duty*.

MachineGames surge en 2009 a partir de otro estudio sueco, Starbreeze. Siete de sus miembros emprenden una carrera en solitario, con una serie de propuestas que trasladan a varias compañías. Ninguna de esas ideas logra convencer, y al cabo de año y medio de actividad, MachineGames se ve en dificultades. En MachineGames se plantean vender sus casas para seguir adelante, o incluso cerrar el estudio. Por suerte para ellos, Bethesda entró en escena. La compañía acaba de adquirir id Software, incluyendo todas sus licencias. Bethesda propuso a MachineGames crear un nuevo *Wolfenstein*, y el estudio aceptó sin dudarlo. Pronto pasarían a formar parte de la compañía, que pondría a su disposición los medios necesarios para crear un AAA de esta saga. Por su parte, MachineGames aportó todo su talento y creatividad, con una serie de ideas que hicieron que en id Software les dieran el "OK" sin dudarlo. El estudio quiso que la jugabilidad fuese tan inmersiva como trepidante; por ello descartaron un modo multijugador, para así centrarse en crear una experiencia individual inolvidable. También se quiso aportar más peso a la narrativa, con un argumento que combina a la perfección los momentos dramáticos con los toques de humor, terror y fantasía paranormal. Una historia muy bien escrita, en la que Blazkowicz es la estrella. MachineGames logra dar más profundidad a su personaje, así como a los brillantes secundarios del juego. Una fórmula magistral que hizo de *Wolfenstein: The New Order* (2014) un éxito global, al igual que la precuela *The Old Blood* y la continuación *The New Colossus*. El nuevo *Wolfenstein: Youngblood* apunta a un triunfo similar, demostrando que hay vida más allá de Blazkowicz. Es además la prueba de que la saga creada por id Software seguirá en pie de guerra en el futuro.



Lo próximo: Wolfenstein 3

¿Pensabais que la saga de MachineGames terminaba con *Youngblood*? ¡Nein! Desde Bethesda han confirmado que las aventuras de las gemelas Blazkowicz son una historia paralela, y que el verdadero final será *Wolfenstein 3*. Por ahora se sabe poco del juego, más allá del posible regreso de... ¡MechaHitler!

La Gran Evasión
Juego de 2003 para PS2, que adapta la "peli" del mismo nombre. Cada uno de los cuatro personajes tiene habilidades propias, que debemos usar para escapar.



Turning Point: Fall of Liberty
¿Y si los nazis hubiesen invadido Estados Unidos? Una idea interesante para este juego de PS3, pero con una pobre ejecución. *Wolfenstein* le daría "sopas con ondas".



The Saboteur
Liberar a Francia del yugo nazi es el tema central de este juego de los añorados Pandemic. Un estupendo sandbox de PS3, y que mereció mayor reconocimiento.



Sniper Elite
Siete entregas, un "remaster" y dos próximos juegos son los avales de la saga de Rebellion. En ella somos un francotirador inmerso en la Segunda Guerra Mundial.

Cronología de la saga

***Wolfenstein* se divide en dos etapas: la de los juegos de sigilo de los años 80 y la de los shooters en primera persona, que inicia id Software en el año 1992.**



01-1981 • MS-DOS

Castle Wolfenstein

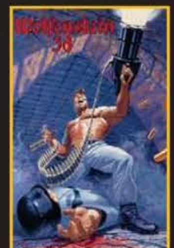
La película Los Cañones de Navarone fue la principal inspiración de Silas Warner, creador de *Castle Wolfenstein*. A pesar de su modestia técnica, el juego de Muse Software introdujo muchas de las mecánicas del sigilo que veríamos una década después.



01-1984 • MS-DOS

Beyond Castle Wolfenstein

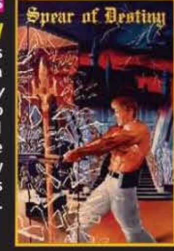
Si en el primer juego debíamos escapar del castillo Wolfenstein, en esta entrega nos toca infiltrarnos en el búnker del mismísimo Hitler. Una secuela brillante, que añadía elementos como una daga para asesinatos sigilosos o la posibilidad de esconder cadáveres.



05-1992 • MS-DOS

Wolfenstein 3D

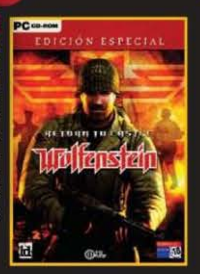
Tomando como base los juegos originales de Silas Warner, id Software creó el "padrino" de los shooters subjetivos. Nazis, dobermans, engendros y hasta el mismísimo Hitler son nuestros enemigos en este shooter subjetivo, con decenas de ports para varias plataformas.



09-1992 • MS-DOS

Spear of Destiny

Apenas cuatro meses después de *Wolfenstein 3D* llegaba esta nueva entrega. *Spear of Destiny* no era una mera expansión, sino un juego completo con 21 niveles de acción constante. Este título incluía mejoras visuales y sonoras, además de nuevos enemigos y jefes inéditos.



11-2001 • PC

Return to Castle Wolfenstein

El modo multijugador fue la parte más brillante de este título, el primero de los múltiples "reboots" de la saga. Un shooter muy notable, que embarca a Blazkowicz en una aventura internacional.





05-2003 • PS2

R.T.C.W.: Operation Resurrection

Para compensar el inevitable "bajón" visual, la versión para PS2 incluía una misión adicional en Egipto, así como nuevos enemigos, objetos y un arma inédita. Pese a todo fue un port más que digno.




05-2003 • PC

Wolfenstein: Enemy Territory

En principio iba a ser una expansión de *Return to Castle Wolfenstein*; pero se optó por lanzarlo de forma gratuita como shooter táctico, a lo *Team Fortress*.



09-2008 • JAVA, IOS

Wolfenstein RPG

id Software se puso de nuevo a las riendas de la saga con este juego para móviles. Recupera el estilo del original, pero con mayor variedad visual y un sistema de combate por turnos. ¡Una joya!



08-2009 • PS3

Wolfenstein

Nuevo "reseteo" de la saga, esta vez a cargo de Raven Software. Con un argumento más centrado en elementos sobrenaturales, este *Wolfenstein* fue un juego notable pero que no convenció a nadie.



08-2009 • PS3, PS4

Wolfenstein: The New Order

En 2014 MachineGames reinventa la saga, convirtiéndola en una distopía en la que los nazis ganaron la guerra. Una jugabilidad redonda y un gran guión devolvieron a *Wolfenstein* su grandeza.



05-2015 • PS4

Wolfenstein: The Old Blood

Precuela de *The New Order*, que nos muestra qué le ocurrió a BJ cuando se infiltró en el castillo Wolfenstein. *The Old Blood* también sirve como homenaje a los dos juegos originales de id Software.



10-2017 • PS4

Wolfenstein II: The New Colossus

La alucinante secuela de *The New Order* nos muestra a Blazkowicz como nuevo líder de la resistencia, en su lucha por liberar a Estados Unidos de los nazis. MachineGames se superó a sí misma.



07-2019 • PS4

Wolfenstein: Youngblood

Desarrollado en colaboración con Arkane Games (los creadores de *Dishonored*), *Youngblood* cede el testigo a las hijas de Blazkowicz (pudiendo manejar a cualquiera de las dos), "de visita" en Francia para dar con el paradero de su padre.



2019 • PS VR

Wolfenstein: Cyberpilot

Ambientado en el mismo periodo que *Youngblood*, *Cyberpilot* nos pone en el papel de un hacker de la resistencia francesa. Una shooter "sin raíles" para realidad virtual, y en el que manejamos diversos robots de combate contra los nazis.








16

Género:
SHOOTER
Desarrollador:
ID SOFTWARE
Editor:
BETHESDA SOFTWORKS
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO

JUGADORES **1** INSTALACIÓN **NO**




TEXTOS **INGLÉS** VOCES **INGLÉS**











EL **PADRINO** DE LOS SHOOTERS SUBJETIVOS

Wolfenstein 3D

Gracias a él, millones de personas saben que "Mein leben!" significa "¡Mi vida!" ¿Quién dijo que los videojuegos no eran educativos?

Y es que ese exagerado grito es la exclamación mas habitual de los enemigos de *Wolfenstein*. Un juego donde todo es desproporcionado: desde la cantidad de nazis que liquidamos hasta la ambientación, los jefes finales o su argumento. William "BJ" Blazkowicz, espía al servicio de los aliados, tiene como único objetivo escapar del castillo Wolfenstein. Y oye, si ya de paso se "carga" a Hitler y a sus acólitos... ¡Pues mejor que mejor!

No sabemos si la piedra filosofal es real; pero en caso de existir, está claro que la tenían en id Software. Durante la década de los 90, John Romero, John Carmack y Tom Hall encadenaban un juegazo tras otro. Cada nuevo título era más rompedor que el anterior, y además sentaba las bases de futuros géneros. En el caso de *Wolfenstein* crearon los cimientos de los shooters subjetivos: enemigos en 2D pero dentro de escenarios tridimensionales, moviéndose a la velocidad precisa para que el rimo nunca decaiga. Fueron las bases de este tipo de juegos, con un estilo que consolidarían con *Doom*. Pero el talento de estos tres genios va más allá: el poder de atracción de sus juegos perdura, aunque pasen años o décadas. Y *Wolfenstein 3D* no es una excepción. Basta con iniciar una partida, ya sea si lo comprasteis en su momento para PS3 (aunque desgraciadamente, la tienda europea ya no lo ofrece), o bien si habéis tenido acceso a cualquiera de sus ports (también está incluido en *RTCW: Operation Resurrection)*. El ritmo frenético, la acción constante y la desafiante dificultad hace que resulte casi imposible soltar el mando. La magia de *Wolfenstein* está presente incluso en *Wolfstone 3D*, la parodia nazi del juego que vimos en *The New Colossus*. Casi cuatro décadas después de su lanzamiento, *Wolfenstein* sigue siendo tan fresco y entretenido como el primer día. Historia viva de los videojuegos.

BJ BLAZKOWICZ, **MACHACANAZIS** DE PROFESIÓN



1 **FUGA DEL CASTILLO.** El juego se divide en seis capítulos, cada uno con 10 niveles "llenitos" de soldados, dobermans y todo tipo de oficiales.



2 **SECRETOS.** Hay infinidad de puertas que ocultan suministros, armas o tesoros... ¡Pero cuidado, porque también puede ser una emboscada!



3 **JEFAZOS.** Hans Grosse o el infame MechaHitler son algunos de los jefes del juego. Al liquidarlos, se activa una "repetición" gore de su muerte.

"¿Quién dice que ya no salen juegos para Vita?"

Kenny Díaz se propuso completar el catálogo de PS Vita y todavía no sabe cuándo acabará, dado el ritmo de lanzamientos que aún se mantiene.

Seguro que hace meses que no ves juegos de PS Vita entre las novedades de tu tienda favorita, pero eso no significa que no sigan apareciendo títulos nuevos para la portátil de Sony.

¿Es PS Vita una consola sin juegos?
Es cierto que desde hace años no salen títulos para distribución masiva, pero se siguen lanzando juegos de distribución limitada. Y muchos, la verdad.

¿Cuántos juegos tienes actualmente?
De momento tengo unos 370 juegos, pero entre lo que ya se ha anunciado que va a salir este año y lo que ya he comprado y aún tengo pendiente de recibir, calculo que a finales de 2019 superaré fácilmente los 400.

¿Cuántos te faltan para tener el "fullset" USA y PAL?
Me faltan siete títulos que tengo entre ceja y ceja: *Ar Nosurge Plus, Retro City Rampage DX, Supremacy MMA Unrestricted, Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence, Robot War X, Bullet Girls Phantasia* y *Nurse Love Addiction*. Cuando consiga estos siete juegos ya solamente tendré que ocuparme de comprar las novedades que vayan saliendo.

¿Hay algún juego al que le tengas especial cariño?
Breach & Clear marca un antes y después para los fans de PS Vita. Después de varios E3 donde Sony no anunciaba ningún juego nuevo, apareció Limited Run, un "publisher" americano que empezó a sacar juegos en tiradas muy limitadas. Éste fue su primer título. A partir de aquí, la comunidad de coleccionistas de Vita se creó casi de manera automática. Otras empresas como Redartgames, Signature Edition, Strictly Limited Games o Eastsoft hoy siguen lanzando ediciones limitadas.

¿Es caro conseguir estas ediciones con tan poca tirada de juegos de PS Vita?
Los descatalogados sí, pueden oscilar entre los 90 y los 300€. Son difíciles de ver, ya que la gente que los tiene no suele querer desprenderse de ellos.

¿Cuál es el último juego que has comprado?
Son tres: *The Lost Child, The Longest 5 Minutes* y *Penny Punching Princess*. Pero dentro de poco no serán los últimos, ya que me acaba de llegar una notificación para avisarme de que me envían dos juegos que compré el año pasado. Parece que no hay forma de acabar esta colección... y yo que me alegro de ello. <

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **Kenny Díaz**
Profesión: **Desarrollador informático**
Perfil de coleccionista: **Completista del catálogo de PS Vita.**



SÓLO UNO JAPONÉS
La versión japonesa de *Super Robot Taisen Z* es el único juego del catálogo nipón que tiene, aunque su idea es incorporar los juegos exclusivos de esa zona una vez complete el "fullset" PAL y USA.



LOS NIÑOS BONITOS
Breach & Clear, el primer juego editado por Limited Run, es un juego especial, tanto como *Persona 4, Golden*, que fue el juego con el que estrenó su PS Vita y que le parece el mejor del catálogo de la máquina, por su humor y jugabilidad. Lo dice alguien que ha probado unos cuantos títulos de la portátil...



SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 | 3,50
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
REPORTAJE JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN BATTLEFIELD V FALLOUT 76 SPYRO: REIGNITED TRILOGY HITMAN 2
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
LOVECRAFT EN PLAYSTATION Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN y otras que no deberían haber vuelto
nacon
Una publicación de
Grupo V
www.grupov.es
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe, Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol, Sergio Martín, Juan Lara, Enrique Luque, Carlos Torres, Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

» REPORTAJE
LA VUELTA AL COLE

Intentaremos suavizar todo lo posible la tan temida depresión postvacacional recordando todos los juegazos que nos esperan de aquí hasta final de año. Habrá propuestas para todos los gustos: *Death Stranding, Call of Duty: Modern Warfare, FIFA 20, Shenmue III, Star Wars Jedi: Fallen Order*... ¡Así da gusto volver "al tajo"!



» COMPARATIVA
LOS MEJORES "LOOTER SHOOTERS"

Además de analizarlo, enfrentaremos a *Borderlands 3* con el resto de "looter shooters" que también triunfan en PS4 como *The Division 2, Warframe, Destiny 2, Anthem*...



» ANÁLISIS
MAN OF MEDAN

Este verano queríamos irnos de crucero por las islas griegas, pero al final nos hemos embarcado en uno más tenebroso... ¡Ya os contaremos si salimos vivos!



» REPORTAJE
LOS PARTY GAMES MÁS LOCOS

Y repasaremos los mejores "party games" de PS4. Los minijuegos más alocados y divertidos para montarte una fiesta en casa con amigos.



Nintendo Switch Lite: sus claves
SEPTIEMBRE 2019 • Nº 129
SOLO 1'95 €
Gadget & PC
Investigación Gadget
iPhone
Así será la generación 2019
Tres versiones: 5,8" 6,1" 6,5"
¿NUEVO DISEÑO? ¿CUÁNTAS CÁMARAS? ¿5G? ¿EN QUÉ PROGRESAN?
TE LO CONTAMOS TODO
MUNDO SMARTPHONE
• Terminales súper impactantes
• Cámaras ToF: revolución en la fotografía con móvil
Un Asus consola de videojuegos
Gadgets anti edad
Masajeador facial sónico: brillo y firmeza
AURICULARES POR CONDUCCIÓN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
Los 19 del 2019
Lo más nuevo avanzado impactante del mundo móvil
Monitor de boxeo full time
NEXERSYS N3
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de GRUPO V
www.grupov.es


BORDERLANDS 3
QUE EMPIECE EL CAOS
13 DE SEPTIEMBRE
18
www.pegi.info
EPIC GAMES STORE
PS4
XBOX ONE
gearbox software
2K
© 2019 IPerion, LLC. Published and distributed by 2K. Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos, are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Epic Games and the Epic Games Store logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and elsewhere. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todas las armas • Jefes finales • Secretos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
L1: Paso atrás
Cruceta Arriba: Buscar
R2: Activar Fragmento Direccional
R3 + R2: Fragmento con ataque direccional
Cruceta Abajo: Agacharse
X: Salto
Círculo: Embestida
Cuadrado: Atacar
Triángulo: Activar Fragmento
Abajo + X: Deslizarse
Abajo + X (en suelos no gruesos): Dejarse caer a piso inferior
TouchPad: Mapa

CONSEJOS BÁSICOS

Así es el juego

Bloodstained: Ritual of the Night es un Metroidvania; es decir, rinde homenaje a juegos clásicos de IGA, como *Castlevania: Symphony of the Night*. Sigue una estructura similar, pero que en esta ocasión es mucho más ambiciosa.

Durante su viaje Miriam se enfrenta a más de 100 tipos de enemigos y jefes distintos. Los hay más sencillos, mientras que a otros sólo podrás vencerlos cuando tengas el poder y equipamiento adecuados.

***Bloodstained* no sigue una estructura lineal,** sino que tiene un inmenso mapeado con múltiples áreas. Hay zonas que al principio son inaccesibles: necesitas derrotar a los enemigos precisos y obtener nuevas habilidades, que te permitirán entrar en dichas zonas. Por ejemplo, hay partes del mapa a las que sólo podrás llegar cuando tengas la habilidad Doble Salto.

Aunque el desarrollo es acción pura y dura (así como mucha exploración), *Bloodstained* es un juego 100% "rolero". Puedes comprar equipamiento, "craftearlo", descubrir secretos, encontrar niveles ocultos, fabricar recetas de todo tipo... Y por supuesto, también tienes infinidad de retos especiales y misiones secundarias.

Equipamiento

Tu equipamiento incluye armaduras, cascos, bufandas y accesorios. Muchas de estas piezas se obtienen al derrotar a jefazos, mientras que otras las podrás comprar en la tienda.

Puedes fabricar estas piezas de equipo, gracias a las distintas recetas que encuentres por todo el mapeado. Llévale a Johannes la receta y elementos necesarios, y ¡listo! Basta con que hayas tenido al menos una vez una pieza en tu inventario para que quede registrada. Puedes además crear nuevas armas, rectas de cocina, objetos curativos... ¡de todo!

Para craftear necesitas materiales, que se obtienen de forma aleatoria en cofres azules. Los cofres se "regeneran" cada vez que sales de la zona donde se encuentran, lo que permite acumular materiales.

Céntrate en el equipo que más te favorezca: el que te ofrezca mayor defensa o que suba tus atributos. Pero si en algún momento quieres deshacerte de una pieza que ya no te sirva, recuerda que puedes desmontarla para así aprovechar sus materiales.







¿Quieres cambiar de look? Todd, el barbero demonio, te espera en la Catedral Dian Cecthy; búscale en la sala más al noroeste. Si le das las "recetas" de peinados que encuentres, Todd cambiará tu corte de pelo, el color ❶ y hasta los tonos de la ropa, ojos y piel.

Fragmentos

Los Fragmentos son unas piedras mágicas que otorgan poderes especiales. Los hay que confieren habilidades pasivas, mientras que otros crean elaborados hechizos y ataques de gran alcance. Obtendrás más Fragmentos al vencer a jefazos y enemigos. Johannes también puede craftear Fragmentos a partir de otros.

Cada Fragmento puede ser mejorado, cortesía de Johannes. De ese modo, si mejorar un Fragmento Familiar invocarás a más aliadas, que además tendrán cada vez más habilidades. También hay Fragmentos que, al subir de nivel, dan acceso a nuevos ataques.

También hay Fragmentos Pasivos que, al ser mejorados

habilidades; por ejemplo, la capacidad de bucear. Puedes activarlas a tu antojo en la propia sección de Fragmentos.

Acumular Fragmentos de un mismo tipo hace que suba su graduación; esto a su vez aumenta el poder de la categoría de dichos Fragmentos.

Misiones secundarias

Si te encuentras con un NPC, habla con él para acceder a una secundaria. Algunos personajes ofrecen incluso "cadenas de misiones", de dificultad creciente pero también con premios cada vez mejores.

Los objetivos de estas misiones suelen ser sencillos, y van desde entregar un objeto a otro NPC, a eliminar a un número determinado de enemigos ❷. No pierdas de vista el mapa para ver la localización de todos los NPCs y de los objetivos de sus misiones.

Paredes rompibles y zonas secretas

En el juego hay infinidad de muros, techos y suelos que, al ser golpeados, se rompen y

consigues el Fragmento Ojo Detectivesco podrás detectar las paredes rompibles, siempre que te equipes con él y estés cerca de uno de esos puntos del escenario. También existen paredes rompibles que, al ser destruidas, simplemente generan objetos de recuperación.

Aprende a cocinar

Cada vez que pruebes un nuevo plato de comida, alguno de tus atributos reciben una mejora permanente. ¡Comer es un gran método para que Miriam sea más poderosa!

Puedes preparar comida con Johannes. Los platos que cocines con él te servirán como objetos curativos para la batalla. Tan sólo debes hablar con él y elegir la opción Preparar. Pero recuerda que sólo puedes cocinar platos si tienes recetas.

Las recetas las puedes encontrar en cofres por todo el juego, mientras que los ingredientes se obtienen al vencer a enemigos. También puedes recibirlos si les das semillas a los granjeros de Arvantville ❸, quienes al cabo de un tiempo

» # ARMAS

A lo largo del juego puedes acceder a un gran arsenal de espadas, estoques, katanas, lanzas, látigos y muchas otras. Elige aquellas armas que más se ajusten a tu estilo de juego. No dudes tampoco en equiparte con el arma precisa para cada tipo de enemigo y jefazo.

También dispones de armas de fuego, que funcionan de dos formas: con munición estándar (la cual es inagotable) y con balas especiales: de punta hueca, de fuego, de dispersión, venenosa... Este tipo de munición la tienes que craftear por medio de Johannes ❶.

Las armas que ya no uses pueden ser muy útiles. Puedes desmantelarlas para obtener sus componentes, o bien reciclarlas. Ten en cuenta que algunas piezas requieren "mezclar" varias armas; por ejemplo, una de las espadas necesita que combines antes otras tres.

Listado de armas

Dagas

- **Cuchillo:** se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre del Galeón Minerva.
- **Basilarda:** se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre en Arvantville.
- **Kukri:** se puede craftear y comprar, y como recompensa en la misión secundaria **Antojo de un plato horneado**.
- **Kukri Venenoso:** arma envenenada que se puede craftear y comprar. También lo deja caer el Insecto Sanguinario.
- **Rompeespadas:** se puede craftear y disponible en Tienda.
- **Daga Vizcaína:** se puede craftear y disponible en Tienda.
- **Carnwennan:** se puede craftear, disponible en Tienda.
- **Mandau Pasir:** se puede craftear y disponible en Tienda.

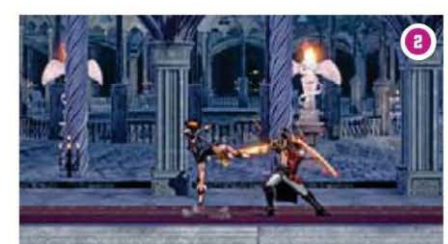
Botas

- **Calzado de Kung-Fu:** se puede craftear y comprar. También las puedes hallar en un cofre del Galeón Minerva.
- **Botas de Batalla:** se pueden comprar y craftear.
- **Botas Letales:** se puede craftear y comprar. También disponible en un cofre en Entrada.
- **Calzado de Juguete:** se puede craftear y comprar. Disponible como recompensa de la secundaria **En memoria de Talia**.
- **Botas de Vapor:** se puede craftear, disponible en Tienda.
- **Botas Conejunas:** se pueden craftear y comprar ❷.
- **Calzado de Dragón:** se puede craftear, disponible en Tienda.
- **Calzado de Hermes:** se vende en Tienda y se puede craftear.
- **Pasos del Hades:** botas especiales que se pueden craftear.

Estoques

- **Estoque:** este arma se puede comprar y craftear.
- **Florete:** se puede comprar en Tienda y también craftearlo ❸.
- **Aguijón:** se puede craftear y comprar. También lo obtienes al derrotar a Sidhe.
- **Estilete:** se puede craftear y comprar. Disponible como recompensa de la secundaria **Antojo de algo esponjoso**.
- **Kazikli:** se puede craftear y está a la venta en la Tienda.







- **Joyosa:** se puede craftear y está disponible en la Tienda.

Espadas

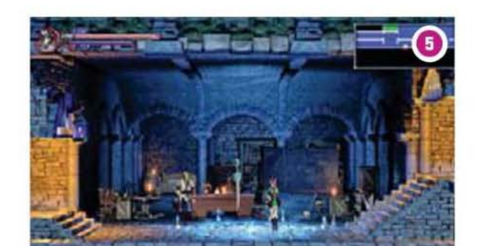
- **Espada Corta:** se puede craftear y comprar. También la puedes encontrar en un cofre del Galeón Minerva.
- **Espada Larga:** se puede craftear y comprar, pero además la deja caer Sabnock.
- **Espada de Ulfberht:** se puede craftear y comprar ❹, o ganarla al vencer a Gieremund.
- **Hoja invisible:** se puede craftear. Disponible detrás de una pared rompible en la Torre de los Dragones Gemelos.
- **Harpe:** se puede craftear y comprar; pero además la deja caer Maledicencia.
- **Murgleis:** se puede craftear y comprar. Disponible como recompensa de la secundaria **Antojo de tiras con salsa**.
- **Paraguas Rojo:** disponible tan solo tras vencer al jefe final La Exangüe. Búscala en la habitación de la derecha .
- **Blutgang:** se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre en Salón del Término.
- **Fragarach:** se puede craftear, disponible en Tienda.
- **Hofud:** se puede craftear y está a la venta en la Tienda.
- **Dáinsleif:** puedes craftearla o bien comprarla en la Tienda. Disponible como recompensa de la secundaria **Antojo de comida que se desgrane**.
- **Florenberg:** se puede craftear y disponible en Tienda.
- **Almacia:** puedes craftearla o comprarla en la Tienda.
- **Caladbolg:** se puede craftear y se vende en la Tienda.
- **Ridill:** se puede craftear o bien adquirir en la Tienda.
- **Hoja Bandida:** disponible tras acabar con el Resucitado.
- **Rosa Azul:** se puede craftear y también comprar en Tienda.
- **Sanguinante:** Se obtiene tras vencer al Sanguinante, junto con su Fragmento de Familiar.
- **Espada de Valkiria:** disponible en un cofre en la Torre de los Dragones Gemelos. Debes usar el Cambio Dimensional para acceder al mismo.

Espadas voladoras

- **Filo Volador:** la encontrarás en un cofre en la Torre de los Dragones Gemelos.
- **Hoja del Oráculo:** sólo la puede craftear Johannes ❺.
- **Rhava Búral:** la deja caer uno de los enemigos del juego, el Barbero Asesino.
- **Rhava Velar:** se puede craftear, disponible en Tienda.

Espadones y hachas a dos manos

- **Claymore:** se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre del Galeón Minerva.
- **Pelekus:** puedes craftearla o comprarla en la Tienda.
- **Flamígera:** puedes craftearla o comprarla en la Tienda.
- **Espada Espiral:** se puede craftear y comprar. También la deja caer el Caballero Triturador.
- **Bardiche:** se puede craftear y comprar; además la puede dejar caer el enemigo Forastero del Hacha. Y también se recibe como recompensa tras acabar la misión secundaria **Antojo de algo picante**.
- **Revés de Carnot:** se encuentra en un cofre en la Torre de los Dragones Gemelos ❻.
- **Gram:** se puede craftear y comprar. También se puede obtener en un cofre, en la zona del Salón del Término.
- **Gambanteinn:** se puede craftear, disponible en Tienda. »





» **Lohengrin:** se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre de la Cueva infernal.
Schedar: se puede craftear o bien comprarla en la Tienda.
Rayo Acerino: se puede craftear y comprar. También disponible en un cofre, en el Canal subterráneo prohibido.
Kaladanda: puedes craftearla o comprarla. También se obtiene como recompensa, tras completar la secundaria **Antojo de exterior crujiente.**
Durandal: puedes craftearla o bien comprarla en Tienda ❼.
Dies Irae: se puede craftear, disponible en Tienda.
Ukonvasara: a la venta en Tienda o bien crafteable.
Azul Eterno: se puede craftear y adquirir en Tienda.

Katanas

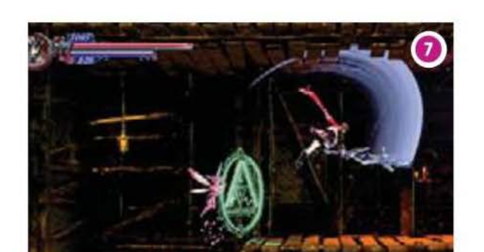
Hoja Roma: puedes craftearla o bien comprarla en la Tienda.
Nodachi: se puede craftear y también comprar.
Tsurumaru: se puede craftear y comprar. Disponible como recompensa tras la secundaria **Antojo de bocadillos fritos**.
Honebami: se puede craftear, disponible en Tienda.
Raikiri: se puede craftear y está a la venta en la Tienda.
Pez Espada: se encuentra en un cofre en el Canal Subterráneo Prohibido, antes del Laboratorio de Hechicería Secreto.
Dojigiri: se puede craftear y comprar. También la deja caer el enemigo Kamikaze, y es recompensa de la secundaria **Antojo de algo panificado**.
Zangetsuto: sólo la puedes conseguir ❽ si derrotas por segunda vez a Zangetsu.
Mikazuki: se puede craftear y se vende en la Tienda.
Gran Izayoi: se puede craftear, disponible en Tienda.

Lanzas

Lanza: se puede comprar la Tienda o bien craftearla.
Asta: puedes comprarla en la Tienda y también craftearla.
Partesana: se puede craftear y comprar en Tienda. También la recibes como premio, al acabar con Armadura Lancera.
Pala: se puede craftear y comprar. El enemigo Armadura Cavadora también la deja caer.
Sanjiegun: se puede craftear y comprar. Disponible en un cofre en Galeón Minerva.
Gondo-Shizunori: se puede craftear y comprar ❾. Disponible en la secundaria **Antojo de una idea novedosa**.
Leng Yan Ju: se puede craftear, disponible en Tienda.
Areadbhar: se puede craftear y comprar. También la deja caer el enemigo Zepar.
Niflheim: se puede craftear o bien adquirirla en la Tienda.
Gungnir: a la venta en Tienda y también crafteable.
Gae Assail: se puede craftear y está disponible en Tienda.

Látigos

Látigo: se puede craftear y se vende en la Tienda.
Látigo Espinoso: se puede craftear y comprar. Disponible al terminar la secundaria **Antojo de un tentempié**.
Látigo Flamígero: se puede craftear y comprar. También lo dejan caer Rul'sha y Vul'sha.
Cuerda Negra: se puede craftear, disponible en Tienda.
Mordida Serpentina: se puede craftear, pero también está disponible en la Tienda.
Matabestias: se puede craftear y comprar. Además lo deja caer el enemigo Lamashtu.







Albireo: se puede craftear, disponible en Tienda.
Andrómeda: se puede craftear, disponible en Tienda.

Mazas

Maza: a la venta en Tienda y también crafteable.
Lucero del Alba: se puede comprar y craftear.
Macuahuitl: se puede craftear y comprar ⑩. Además la puedes encontrar en un cofre en la Catedral de Dian Cécht.
Yagrush: se puede craftear, disponible en Tienda.
Ayamur: se puede craftear y comprar. También la deja caer el enemigo Giashtyn.
Sharur: se puede craftear y también comprar en la Tienda.
Mistilteinn: se puede craftear, disponible en Tienda.

Pistolas

Trabuco: se puede craftear, comprar o encontrarlo en un cofre en Galeón Minerva.
Trabuco Naranjero: se puede craftear y comprar. También disponible en un cofre en el Jardín del Silencio.
Tanegashima: se puede craftear o bien comprarla.
Torador: se puede craftear y está a la venta en la Tienda.
Culebrina: se puede craftear, comprar o encontrarla en un cofre en Galeón Minerva.
Betelgeuse: se puede craftear, disponible en Tienda.
Verethragna: se puede craftear, disponible en Tienda.
Adrasteia: se puede craftear, disponible en Tienda.

Armas de 8 bits

Estas armas especiales ⑪ sólo las puede fabricar Johannes por medio de Monedas de 8, 16 y 32 bits. Las Monedas de 8 bits puedes encontrarlas escondidas por el juego. Además, obtendrás una Moneda al desmantelar un arma de 8 bits.

Las Monedas de 16 bits sirven para mejorar las armas de 8 bits y aumentar su poder.

Para obtener la versión más poderosa necesitarás dos elementos: una Moneda de 32 bits y una Pesadilla de 8 bits.

La Pesadilla de 8 bits sólo lo obtendrás al vencer al enemigo del mismo nombre. En la sección Jefes te indicamos cómo puedes encontrar el escenario secreto de la Pesadilla.

Si no quieres "volverte loco" buscando, en la tienda de Arvantville puedes comprar todas las Monedas. Las de 8 bits cuestan 4.000 piezas de oro; las de 16 bits, 24.000 piezas; y las de 32 bits, 64.000 piezas.

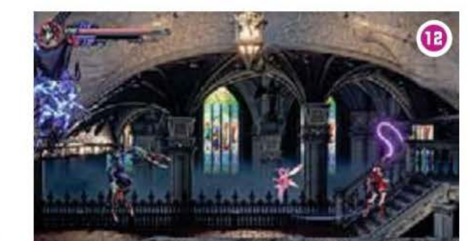
Las armas de 8 bits tienen características especiales. Por ejemplo, el látigo Ambivalencia alterna entre modo Sagrado y Oscuro, al mantener pulsado Abajo en la Cruceta.

Listado de armas de 8 bits:
- **Hoja del Alba.**
- **Cielos Azules.**
- **Botas de Escarcha Boreal.**
- **Adelfas.**
- **Arma Escudera.**
- **Orquídea Cifrada.**
- **Hikari.**
- **Paso Selénico.**
- **Cruz de Dios.**
- **Espada de Eu.**
- **Filo Bestial Rojo.**
- **Corazón Prismático.**
- **Traemuertes.**
- **Garra de Onmoraki.**
- **Destructora Sangrienta.**
- **Calamidad Silenciosa.**
- **Cincel del Escultor.**
- **Oda del Dragón Negro.**
- **Réquiem de René.**
- **Ambivalencia ⑫.**

»







» JEFES FINALES

Vepar

Ubicación: Galeón Minerva.
Estrategia: al tratarse de tu primer jefe, Vepar no te dará muchos problemas. Permanece atento a su barrido de tentáculo ❶ y sus proyectiles, que vienen en forma de chorros y bombas de Agua. Vepar también puede invocar Marmos. Cuando trate de hundir el barco, no entres en contacto con Vepar. La Claymore es tu mejor baza contra este jefazo, pero también puedes usar un Fragmento con ataque a distancia.

Zangetsu

Ubicación: Jardín del Silencio.
Estrategia: este samurái basa todos sus ataques en su katana, con espadazos, cortes en salto y contraataques. También usa dagas y es capaz de invocar dobles para distraerte. Tiene un buen repertorio de técnicas, pero la mayoría son fáciles de anticipar. No bajes la presión sobre Zangetsu y sométele a constantes golpes, ya sea de cerca o a distancia, por medio de un Fragmento.

Vitralus

Ubicación: lo encontrarás en la Catedral Dian Cécht.
Estrategia: sus embestidas y agarrones pueden ser bastante molestos. También efectúa puñetazos contra el suelo o lanza objetos. Con unos ataques tan previsibles, Vitralus caerá enseguida tras varios mandobles ❷. Si quieres ahorrar tiempo, usa Invocar Fantasma.

Andrealphus

Ubicación: te espera en la zona Librarium Machinae.
Estrategia: Andrealphus combina sus patadas con ataques de energía, como las flechas de luz. La mayoría de estos golpes son fáciles de bloquear y esquivar. Es conveniente que uses un Fragmento con ataques "teledirigidos", como Invocar Fantasma. Elige un arma veloz para realizar el mayor número de golpes posible.

Valac

Ubicación: segunda visita al Torreón de los Dragones.
Estrategia: las dos cabezas de dragón te atacarán a menudo con mordiscos, lengüetazos y fuego; quédate siempre en el espacio entre llamaradas ❸. Por suerte las cabezas no atacan nunca de forma simultánea. Mantente en paralelo a las dos cabezas y usa el ataque Invocar Fantasma. Puede que te cueste evitar sus mordiscos, pero el resto de ataques son sencillos de esquivar.

Tren Voraz

Ubicación: Puente del Mal.
Estrategia: si el Tren dispara en ráfagas, colócate detrás de Zangetsu mientras éste desvía los disparos. Haz lo mismo cuando el jefazo use su llamarada. La mayor complicación del tren es que dispones de tiempo limitado para acabar con él en un periquete. Zangetsu te será de gran ayuda, al igual que Invocar Fantasma.

Bathin

Ubicación: Laboratorio de Hechicería Subterráneo.
Estrategia: junto con sus minas y los pinchos, Bathin te


❶


❷


❸







acosa con ataques "energéticos": dispara rayos láser y realiza una embestida, con forma de ataque frontal electrificado. Si hace un trazado de rayos 4, asegúrate de estar en una zona libre de impactos, como una esquina inferior. Deja que use estas técnicas y esperar a tener una "ventana de oportunidad" para atacar. ¡Tendrás que armarte de paciencia!

Guardián Abisal

Ubicación: se encuentra en Librarium Machinae.

Estrategia: ¡otro dragón! Este enemigo golpea con su cola y con sus zarpas, las cuales crean una explosión en el suelo. Ten cuidado también con el rayo que expulsa por la boca 5. Son tres ataques que verás venir fácilmente. Tan sólo debes guardar una distancia prudencial y golpear sobre todo con Invocar Fantasma.

La Exangüe

Ubicación: enfréntate a ella en Librarium Machinae.

Estrategia: esta es la verdadera "jefaza" de Librarium Machinae. Sus ataques se dividen en dos categorías: los golpes con paraguas, fáciles de evitar o repeler; y las técnicas con sangre. Estas últimas son mucho más veloces y peligrosas, en particular Salpicón de Sangre y Chorro de Sangre. Permanece atento a cuando "prepare" estos ataques: si invoca Lluvia de Sangre busca una zona sin manchas en el techo 6; en el caso de Torbellinos, ve a la zona central. Pronto verás que el mejor punto para atacar a La Exangüe, es colocarte justo detrás de ella 7. El momento preciso para atacar es cuando esté curándose con la sangre del escenario. No te confíes, pues este enemigo tiene gran capacidad de reacción.

Gebel

Ubicación: Salón del Término.

Estrategia: además de su fiel espada, Gebel dispone de ataques energéticos como golpes eléctricos, rayos de fuego 8 o flechas heladas. Tranquilo: son técnicas sencillas de evitar, así que presta atención sobre todo a las flechas de hielo y su ataque en salto, en el que traza un arco. Gebel no aguantará demasiado ante una "lluvia" constante de golpes.

Alfred

Ubicación: Desierto Oculto

Estrategia: como buen alquimista, Alfred dispone de múltiples ataques mágicos como bombas, rocas de hielo, esferas ralentizadoras y el peor de todos: la Maldición 9, que puede reducir tu vida a la mitad. La mayoría de golpes provocan un estado alterado, como envenenamiento o petrificación. »








10


11


12

» Si te afecta, cúrate con Mitridato y usa técnicas a distancia, como Invocar Fantasma.

Doppelgänger

Ubicación: Laboratorio de Hechicería Secreto.

Estrategia: al tratarse de tu doble, el Doppelgänger usa muchas de tus técnicas 10. Evita sobre todo sus ondas de energía y chorros de fuego, así como los combos de espada. Cuando invoque al Guardián Abisal tienes que alejarte lo máximo posible. La clave para vencer está en sus movimientos: son los mismos que tú realizas con una katana, por lo que deberías saber en qué momento deja abierta su defensa al terminar un golpe 11.

Orobas

Ubicación: Cueva Infernal.

Estrategia: Orobas dispone de dos ataques principales. El Choque es un movimiento lento que te daña si te acercas demasiado a Orobas. Por su parte, las bolas de fuego que escupe son fáciles de evitar. Se trata de un jefe bastante sencillo 12, así que por medio de ataques a distancia puedes eliminarlo en un santiamén.

Zangetsu (segundo encuentro)

Ubicación: está en el Laboratorio de Hechicería Oriental.

Estrategia: el samurái regresa con más ataques que nunca. Evita sus combos de espada, sobre todo aquellos imbuidos de hielo, fuego o electricidad. No pierdas de vista tampoco su "reflejo" ni las columnas violetas de energía. Su técnica ataque en salto es lento 13, lo que te da opción a golpearle. A pesar de su amplio repertorio, Zangetsu no es rival para un arma como Hoja del Oráculo.

Valefar

Ubicación: te espera en la Guarida de los Bégimos.

Estrategia: los "juegos de manos" de Valefar son ataques con monedas y fichas de juego 14. Tan solo debes saltar y evitar ponerte en la trayectoria de estas técnicas. Debes esquivar también sus mazazos y cuando trate de atraparte con las manos. ¡Valefar es capaz hasta de robarte! Tienes una ventaja, y es que todas estas técnicas son muy sencillas de anticipar. Recuerda que tienes que concentrar tus ataques en la cabeza, su único punto débil.

Gremory

Ubicación: Tumba Glacial.

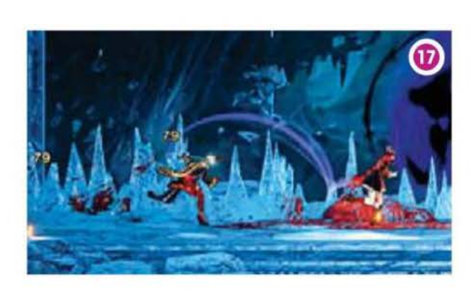
Estrategia: Gremory usa técnicas de media luna 15 que cubren todo el escenario. Es mejor que las esquives en lugar de intentar golpearlas. Sus manos sangrientas y el molinillo


13


14


15







de fuego también son ataques de riesgo; pero el más peligroso de todos es la maldición proyectada, por medio de proyectiles que salen de su cabeza. Cada vez que veas un "hueco" entre sus golpes, utiliza todo tu arsenal contra él 16.

Dominique & Bael

Ubicación: Tumba Glacial

Estrategia: estos dos enemigos de forma consecutiva. Su amplio abanico de ataques incluye Invocación de Fantasma, Tis Rozäin (dos rayos se ciernen sobre ti sin apenas margen para esquivar), las columnas de fuego de Riga Storaema y varias golpes físicos, demoníacos o elementales. Dominique es la primera 17, y puedes anticipar sus técnicas con facilidad, siendo la más peligrosa la Embestida. Bael es incluso más fácil y tan sólo debes golpear sus tres cabezas 18.

JEFES SECRETOS

Orlok Dracul

Ubicación: para encontrar a este jefe debes ir a la sala del bibliotecario 19 en Librarium Machinae, pero sólo si has completado el 90% del mapa del juego. Recoge el Libro de Conquista y ve a la Tumba Glacial, donde encontrarás un nuevo portal a la izquierda.

Ubicación: Orlok dispone de técnicas con espada y columnas de fuego, que sólo puedes esquivar si estás a espaldas del jefazo. También dispone de un ataque que congela el tiempo 20, que suele usar al principio. El mayor reto que plantea Orlok es su enorme cantidad de vida: ¡10.000 puntos! Enfréntate a él cuando tu nivel sea lo bastante alto; o bien trata de atacarle agachándote, por medio de la Hoja del Oráculo.

Caudillo de Ocho Bits

Ubicación: ve al Salón del Término y busca la parte superior, donde está el punto de salvado. En esa habitación hay un muro rompible, que lleva a otro cuarto oculto. Interactúa con la estantería para entrar en el nivel de 8 bits. Aquí te esperan enemigos "retro": Zombis, Fantasmas y Calaveras de 8 bits. Ábrete paso entre ellos y avanza hacia la derecha.

Estrategia: Rhava Velar es la mejor elección, Ten cuidado cuando impacte contra el suelo: justo antes se volverá naranja. También debes esquivar sus muros de fuego 21 y las llamas que escupe por la boca. Habrás acabado con él en breve. Tras liquidarlo verás un cofre con el material Pesadilla de 8 bits, con el que crear armas de 32 bits. Puedes volver a luchar con el Caudillo tanto como necesites dicho material. »













Resucitado

Ubicación: necesitas acceder a la Sala del Caballo de Batalla, con la Llave del Corcel Guerrero. Ve a la Tumba Glacial y coge la llave del cofre, al final del pasillo. Ahora, regresa al Jardín del Silencio. Ve al oeste de la Vidriera y entra por la puerta que hay abajo, a la izquierda.

Estrategia: a pesar de su enorme poder, los ataques del Resucitado son muy predecibles (22). Arrincónale con tus mejores combos para acabar con él. Obtendrás el Fragmento Crucifijo Destructivo y el Material Cráneo Ensangrentado. Puedes luchar contra el Resucitado tanto como desees.

Carpintero Maestro

Ubicación: desplázate a la Catedral de Dian Cécht y sube, por medio del Inversor de Gravedad. En la esquina superior izquierda hay un cofre (23), que contiene la Llave del Carpintero. A continuación ve al Laboratorio de Hechicería Oriental y abre la habitación de la parte superior izquierda.

Estrategia: el Carpintero te arroja sus herramientas como proyectiles, y pueden hacerte gran daño. También tiene mucha salud, por lo que deberás curarte a menudo si quieres aguantar. Usa contra él armas rápidas, y no le dejes invocar demonios para que le ayuden a ganar (24). El Carpintero puede proporcionarte el material Hueso Ensangrentado.

Flagelo del Millonario

Ubicación: ve hasta la Guarida de los Bégimos y usa el Inversor de Gravedad. Busca en la zona central la Llave del Millonario, que debes usar en el Salón del Término (también en una habitación central).

Estrategia: esta tragaperras gigante (25) utiliza las "tiradas" y combinaciones para todos sus ataques. Flagelo es capaz de invocar diversos ataques, pero si le salen los tres BAR o tres sietes, recibirás gran cantidad de dinero y objetos.

Kunekune

Ubicación: Si ya has terminado la sección Puente del Mal, vuelve a subir al tren y ve hasta la habitación al fondo del andén: es la que tiene una palanca a la derecha. Siéntate en la silla (26), no toques el mando y espera unos instantes hasta que Miriam se quede "roque".

Estrategia: Kunekune es muy peligroso (27): un sencillo toque basta para maldecirte y quitarte toda la vida. Lo mejor es ir al otro lado del tren, buscar una cobertura y usar tus Fragmentos para atacarle desde una cómoda distancia. ¡Así, sí!





SECRETOS Y DESAFÍOS

Finales

El juego tiene tres finales distintos, pero sólo el tercero es el "bueno" de verdad. Para desbloquearlos todos debes cumplir una serie de requisitos.

Final 1

1.- **Debes haber completado los siguientes niveles:**
- Galeón Minerva.
- Arvantville.
- Entrada.
- Jardín del Silencio.
- Catedral de Dian Cécht.
- Nivel de la Torre de los Dragones Gemelos.
- Librarium Machinae.
- Torre de los Dragones Gemelos, segunda parte.
- Puente del Mal.
- Laboratorio de Hechicería Subterráneo.
- Usando el Rayo Reflector.
- Salón del Término.

2.- **Salva partida antes de derrotar a Gebel en combate ❶.**

3.- **Tras la pantalla de Game Over, carga la partida para empezar de nuevo.**

Final 2

1.- **Además de haber recorrido todo los niveles indicados en el Final 1, antes de enfrentarte de nuevo a Gebel tienes que completar estas siete fases adicionales:**
- Canal Subterráneo Prohibido.
- Desierto Oculto.
- Canal Subterráneo Prohibido, segunda parte.
- Nivel del Laboratorio de Hechicería Secreto.
- Cueva Infernal.
- Nivel basado en usar el Inversor de Gravedad.
- Nivel del Laboratorio de Hechicería Oriental.

2.- **Una vez te hayas hecho con la katana Zangetsuto, equípate con ella, salva partida y usa esa arma para acabar con Gebel. Después de la pantalla de Game Over, carga de nuevo y vuelve a empezar.**

Final 3

1.- **Tras haber completado los finales previos, lucha de nuevo contra Gebel.** Cuando veas que la luna se vuelve roja, golpéala con la Zangetsuto ❷.

2.- **Después de la nueva secuencia se desbloquean tres nuevos niveles, que debes completar:**
- Guarida de los Bégimos.
- Tumba Glacial.
- Cambio Dimensional.

3.- **Derrota a Gremory, Dominique y por último a Bael para disfrutar del final auténtico.**

Fuente de Sangre

Seguro que te has fijado en la gran fuente de sangre, en la entrada del castillo. Oculta un pasadizo inferior, pero antes debes vaciarla. Tras vencer a La Exangüe obtendrás el Fragmento Robo de Sangre. Vuelve con él a la fuente y usa el Fragmento junto a ella: absorberás toda la sangre y podrás entrar en el desagüe ❸, que lleva al Canal Subterráneo Prohibido. Esta zona secreta está plagada de enemigos, pero también oculta grandes recompensas.



»

»







Cómo bucear y abrir cofres submarinos

¿A que no sabías que puedes moverte bajo el agua? El juego no te indica cómo hacerlo... ¡pero para eso estamos nosotros! Sin salir del Canal Subterráneo Prohibido, lucha contra el enemigo Dimarmo hasta que arroje el Fragmento Torrente de Agua. Si lo usas mientras nadas, podrás propulsarte bajo el agua. Vale: ya puedes bucear ❹, pero ¿cómo se abren los cofres "acuáticos"? Si has completado el nivel Desierto Oculto, deshazte del jefe final para acceder al ascensor. Ve a la habitación central más al este y rompe el altar, obteniendo así el Fragmento Buceo Profundo. Al equipar esta habilidad te hundirás en el agua, pero también conservarás todas tus habilidades previas. Lo mejor es que desde ahora ya puedes interactuar con los cofres submarinos. ¡Y en el Canal hay montones de ellos!

Zona de pinchos

También en la entrada del castillo verás una zona con pinchos, que bloquean el acceso a un área oculta. Hay un modo de hacerte invulnerable a ellos gracias a la armadura Pechera de Égida. Ve primero a la Cueva Infernal y acaba con Orobas. Ahora, usa el Inversor de Gravedad para avanzar a la zona inferior de la Torre de los Dragones Gemelos. En la esquina superior izquierda hay un cofre con la armadura que te protege de los pinchos ❺.

Llave de Celeste

La Sala del Millonario sólo es accesible por medio de esta llave. El primer paso es ir al fondo del Salón del Término. En la parte superior izquierda hay un falso techo que puedes romper. Uno de los cofres oculta la Llave de Celeste, que puedes usar en el Librarium Machinae. Abre con ella la habitación inferior izquierda y tendrás acceso a la Sala del Millonario.

Carrera contra Perseguidor

Perseguidor es un ninja pacífico, pero con un reto muy especial. Este personaje te espera en la Guarida de los Bégimos: tan pronto cruces la zona de los banderines, Persegui- completar el circuito antes que el ninja ❻, desde el extremo oeste hasta la "meta", en el este. Equípate con la Pechera de Égida para que los pinchos y trampas no te detengan. El Ra- te cubrir largas distancias y acceder a zonas altas. No uses el Inversor de Gravedad, pues te retrasaría. Una vez derrotes al Perseguidor se te hará entrega del Fragmento Acelerador, con

Puzle del Laboratorio

Este rompecabezas te espera en el Laboratorio de Hechicería Oriental. ¡Cuidado con el ninja que vigila este escenario! Necesitas seguir el orden correcto al atravesar las puertas.

- Puerta 1 por la derecha.
- Puerta 3 por la derecha.
- Puerta 6 por la derecha.
- Puerta 14 por la derecha.
- Puerta 18, 19 y por último la salida de la derecha.
- Puerta 3 con el Rayo Reflector. Salida inferior izquierda; necesitas romper la pared que hay junto a la Puerta 3.
- Usa el Inversor para acceder a los dos últimos portales.

Llevar todos los tomos

En el Librarium Machinae te espera el bibliotecario Orlok Dracul. Este peculiar personaje te ofrece que te lleves uno de sus tomos. ¡Pero sólo uno! Cada libro potencia uno de tus atributos, y puedes desbloquear hasta tres ejemplares distintos ❼. Pero si derrotas a Orlok tal y como te explicamos en la sección de **Jefes Secretos**... ¡la cosa cambia! Tras vencerle en combate, Orlok te dará permiso para que saques de la "Biblio" todos los tomos.

Cómo farmear oro

La tienda del juego requiere grandes cantidades de dinero; pero si posees los objetos adecuados, obtener oro no será un problema. Asegúrate de poseer lo siguiente:

- **Tiara de Valkiria.**
- **Vestido de Valkiria.**
- **Bufanda Conejuna.**
- **Anteojos de Gebel.**
- **Anillo de Apuestas.**

Debes equiparte con dichos objetos y también con el Fragmento Acelerador ❽. Este objeto lo habrás ganado al vencer a Perseguidor, en la carrera de la Guarida de los Bégimos. También debes tener el Fragmento Aumento de Oro y subirlo al nivel 9, para que se convierta en una habilidad activable. Cuando consigas otro Aumento de Oro, equípalo como Fragmento Encantado. También te sirve un Aumento de Suerte. Ahora, ve al punto central del Canal Subterráneo Prohibido. Usa el Acelerador para romper las lámparas, y gracias a Aumento de Oro obtendrás grandes cantidades de Moneda. Repite el proceso tantas veces quieras... ¡millonetis!

Armadura Shovel Knight

La armadura del protagonista de este juego puede ser tuya. Desplázate al Canal Subterráneo Prohibido, tras haber vaciado la fuente de sangre. Ahora, acaba con uno de los enemigos con la apariencia de Shovel Knight. A base de insistir lograrás que deje caer la EX Armadura Cavadora. Equípate con ella para modificar tu aspecto y habilidades ❾. »







» TRUCOS

Cómo funcionan

Los trucos se introducen como nombre de tu personaje, al iniciar partida. Si lo has tecleado correctamente, escucharás un sonido de confirmación.

Los trucos reconocen las mayúsculas y minúsculas, de modo que debes asegurarte de introducirlo correctamente o el código no funcionará.

Sólo puedes usar un truco por partida salvada. Ah: tampoco te servirá cambiar el nombre de dicha partida.

El código NIGHTMARE es el único que funciona de forma permanente, sin necesidad de introducirlo más veces. Una vez lo hayas activado, podrás escoger dificultad en cualquier partida que hayas salvado.

Códigos

- **Desbloquear todos los niveles de dificultad (Normal, Duro y Pesadilla):** NIGHTMARE
- **Máscara de Zuaz:** BULLFIGHTER
- **Casco Espacial:** chuggaaconroy
- **Yelmo de Huevo Guardián:** EGGFARM (1)
- **Cabeza de Arin de Game Grumps:** Egoraptor
- **Cabeza de Dan de Game Grumps:** Grumps
- **Yelmo Mega64:** Jarvis Meower
- **Yelmo Evacuador (2):** INTHEBATHROOM
- **Máscara de la Peste:** swimmingbird
- **Máscara de Kinda Funny:** TEAMFAT
- **Espada Dominus:** Akuma
- **Espada Manto de Tinieblas:** ALPHAOMEGASIN
- **Espada de Calabocita:** DUNGEONITE
- **Espada Hoja Relojera:** JEPSON
- **Espada Enredadera:** SPONGYVINE
- **Rebanadora Siciliana:** STEPHENPLAYS
- **Espada Hora Señalada:** TheSpeedGamers
- **Espada Game Sack:** 8MEGAPOWER
- **Modo Cabezón (3):** BIGHEAD
- **Accesorio Bigotón:** AWESOMEVIDEOGAMES

Trucos desbloqueables

- **Munición infinita:** completa todas las misiones de cocina de Susie y recibirás el Sombrero Reciclador. Con él equipado la munición será inagotable.
- **Jugar como Lili:** para jugar con esta apariencia necesitas haber conseguido el Fragmento Metamorfosis Conejuna. Será tuyo tras derrotar a Lili.
- **Anillo de Solomon:** debes completar todas las 15 misiones En memoria de, en la entrada de Arventville. Con este anillo incrementarás el dropeo de Fragmentos.
- **Modo de Sonido:** completa el juego con el final bueno: podrás escuchar música, efectos de sonido y voces en la pantalla principal, tras el título.


1


2


3

TROFEOS

A la hora de conseguir los Trofeos es mejor jugar dos partidas. En la primera limítate a completar la historia y desbloquear gran parte del mapa, y de ese modo "pillar" los Trofeos restantes en la segunda.

Platino

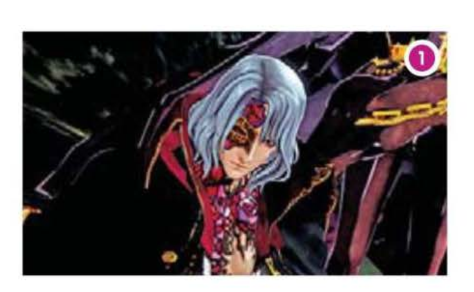
Poder supremo: Consigue todos los Trofeos del juego.

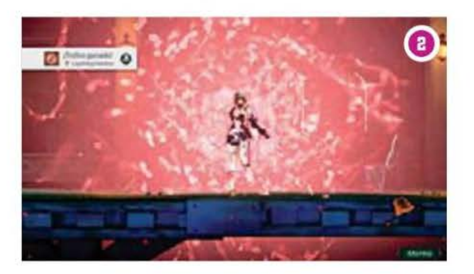
Oro

Cartografía: Completa el mapa.
Coleccionista de objetos: Completa la lista de objetos.
Demonologista: Completa la lista de demonios ❶.

Plata

Fragmentista: Absorbe todos los fragmentos.
Pies alados: Da 10 patadas voladoras sin tocar el suelo.
Maratón: Recorre 42.195 kilómetros del mapeado.
Riqueza joven: Necesitas acumular un mínimo de 500.000 piezas de oro.
Gran negociante: Gana al menos 100.000 piezas de oro por la venta de objetos.
El banquete: Prueba 20 recetas diferentes.
Ángel de Arvantville: Completa 30 misiones.
Sed de sangre: Recibe una gran cantidad de sangre.





Ejército de las tinieblas: Tienes que acceder al Final Bueno y ver los créditos hasta el final.
Destronado: Erradica al rey de los demonios (Bael).

Bronce

Caminante lunar: Debes dar muchos pasos atrás.
Alquimista capaz: Transmuta objetos 10 veces.
Ligafragmentos: Absorbe tu primer fragmento ❷.
Buscatesoros: Abre 100 cofres.
Cazademononios: Debes matar a 1.000 demonios.
Pide un deseo: Tienes que romper 1.000 candelabros.
Práctica ejemplar: Domina una técnica de arma.
Ratón de biblioteca: Pide al menos 10 libros.
Desguace: Separa objetos en Materiales 10 veces.
Lo sospeché desde un principio: Descubre al menos una pared rompible oculta.
Nueva identidad: Cámbiate el peinado al menos una vez.
Déjà Vu: Haz rebotar una silla particular varias veces.
Recital: Oye la canción feérica.
Frenatormentas: Erradica la

Enfrentamiento samurái: Expulsa al samurái (Zangetsu).
Levanta la mano: Vence a la obra de arte iracunda (Vitralus).
Corte de alas: Vence a la marquesa de hierro (Andrealphus).
Sueño con serpientes: Erradica al dragón de dos cabezas.
La chica del tren: Erradica al tren descarrilado (Tren Voraz).
Velocidad demoníaca: Erradica al pendenciero hipersónico.
Vencer al dragón: Erradica al dragón del inframundo.
En un parpadeo: Cumple tu promesa (Final Malo).
Torniquete: Erradica a la doncella sanguinaria (La Exangüe).
Sello hermético: Subyuga al alquimista (Alfred).
Trascendencia: Triunfa sobre tu persona (Doppelganger).
La doma: Erradica al semiequino esquelético (Orobas).
La espada de él: Hereda la hoja que temen los demonios.
Apuesta sin límites: Tienes que erradicar al duque de los grandes apostadores (Valefar).
Señora Luna: Vence a la concubina de la luna letal (Gremory).
La usurpadora: Observa el ascenso de la nueva ama del cas-

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Circuitos y personajes • Atajos • Trucos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento del vehículo
✖: Acelerar/Salida Turbo
●: Usar arma/Bocina
■ : Frenar
▲: Alternar entre mapa y velocímetro
L2: Cambiar cámara
R2: Mirar atrás
L1/R1: Saltar
L1/R1 (presionado): Derrape
L1 + R1 (presionados): Derrape Turbo

CONSEJOS PARA GANAR

» **Debes tomar las curvas a la mayor velocidad posible,** por medio del Superderrape. Mantén pulsado L1 en una curva y pulsa Izquierda (o Derecha) en el Stick Izquierdo. Verás que, al hacer esta maniobra, un medidor se empieza a llenar en la esquina inferior derecha de la pantalla. Justo cuando el marcador llegue a la última sección y se ponga rojo, (y sin soltar los botones mencionados), presiona R1... ¡y disfruta del acelerón imparable!

» **Hay tres niveles de Superderrape:** un turbo sencillo, uno doble y uno triple. Debes hacer esta maniobra tres veces seguidas, para que el medidor marque x1, x2 y x3. El nivel 3 es la máxima velocidad, y lo reconocerás por las llamas del quemador de tu coche: serán iguales que cuando pasas sobre una franja de Turbo Pad.

» **Una vez hayas dominado el Superderrape,** puedes intentar el Snaking. Es una maniobra que consiste en encadenar Superderrapes de nivel 1. Debes moverte en zigzag, hacer Superderrapes y mantener una trayectoria más o menos recta, durante la cual te estarás moviendo a mayor velocidad que tus competidores.

» **Los Turbo Pads son tu mejor aliado durante la carrera.** Son esas franjas verdes sobre el circuito ❶, y al pasar sobre ellas tendrás un "subidón" de velocidad. Cuando tengas un mayor dominio del juego podrás usar los Pads de forma estratégica: por ejemplo, para acceder a atajos saltando desde ellos, o



dejando Cajas de TNT sobre los Pads, para los corredores que vengan detrás. ¡Patapum!

» **Si vas en cabeza, no malgastes tus objetos.** Al ir en primera posición serás un blanco fácil para los Misiles, por lo que te vendrán muy bien las Bombas, Pociones y Cajas que tengas. Suelta un objeto tras de ti justo cuando el misil vaya a darte, para así bloquearlo y seguir sin sufrir daño.

» **Al enfrentarte a uno de los cinco jefes** ❷, puede que pienses que lo mejor es mantenerte detrás de ellos, y desde ahí intentar atacarles. ¡Error! Los jefazos disparan sus armas constantemente, por lo que debes ir siempre por delante de ellos. Mantente en cabeza tanto como puedas y déjales "regalitos" por tu retaguardia.

» **Hablando de la retaguardia,** recuerda que puedes colocar tus Pociones y Cajas TNT tras de ti, pulsando Atrás en el Stick. ¡El que venga detrás se la "comerá" sin remedio! También puedes dejar "regalitos" en rampas, pasarelas y puntos por los que el tráfico sea inevitable. Y si eres muy malvado, coloca tus explosivos escondidos detrás de objetos y cajas.

» **Las armas explosivas son geniales,** pero no siempre impactan contra tu rival. Si has arrojado un Misil y ves que no va a impactar contra el coche de tu competidor, pulsa Círculo: la harás detonar y la explosión dañará a cualquier incauto que haya cerca.

» **¿Sabías que las Frutas Wumpa potencian tus armas?** Los Misiles se vuelven súper rápidos, las Pociones tienen efectos añadidos, las Cajas TNT explotan con más fuerza... ¡Una pasada! Eso sí: necesitas recoger 10 Frutas Wumpa para conseguir ese "subidón" de poder.

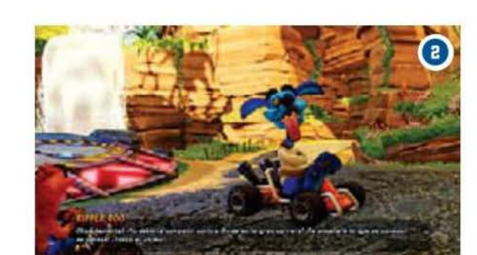
» **El acelerón inicial es una técnica esencial** ❸. Pulsa X y mantenlo presionado justo cuando el semáforo se vaya a poner verde. ¡Ojo! No cuando se ponga verde, sino medio segundo antes, más o menos. Conseguirás un acelerón que te pondrá en cabeza.

» **Permanecer en el aire tiene sus ventajas.** Al hacerlo rellenas un medidor en la esquina inferior derecha: cuanto más se llene, mayor será el acelerón al volver a tocar el asfalto. Cuando cruces una rampa, mantén pulsado L1 o R1 para saltar lo máximo posible.

» **A veces no basta con ir a toda velocidad o hacer Superderrapes.** Usa el freno en las curvas más complicadas, en concreto en aquellas con riesgo de caída. Es mejor perder algo de velocidad y recuperarte, que chocar o caer al vacío.

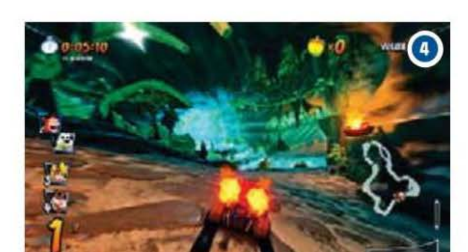
» **Memoriza los atajos.** Hay algunos que son evidentes, mientras que otros están ocultos: desde túneles que sólo se abren al disparar, hasta zonas elevadas accesibles a máxima velocidad. Conocer su ubicación te dará gran ventaja.

» **Las llamas de tu quemador indican la potencia de tu turbo** ❹, ya sea con un Superderrape o, en el caso del máximo nivel, por un Turbo Pad. El nivel x1 de turbo tiene llamas rojas; el x2 es el de las llamas naranjas, y las llamas amarillas se consiguen al pasar por un Turbo Pad. Pero si tus llamas son azules, ¡amigo! Has alcanzado la velocidad más espectacular, la cual sólo se activa al atravesar un Súper Turbo Pad. »


2



3


4

PERSONAJES Y CLASES

» **Los 26 corredores del juego** definen sus características por cuatro atributos: Velocidad, Aceleración y Conducción, que determinan su comportamiento en los circuitos.

» **Asimismo, los personajes se dividen en cuatro grandes categorías:** Principiante, Intermedio Equilibrado, Intermedio Acelerado y Avanzado. Según a qué clase pertenezca, los atributos de un personaje pueden variar, ¡y mucho!

» **Elige al personaje adecuado para cada modo de juego.** Polar y Pura son perfectos para iniciarse en circuitos que requieran un valor alto de Conducción, como Pista Zepelín. La Aceleración de Coco o N. Gin son ideales en los circuitos con muchos obstáculos. Por su parte, corredores tan veloces como Tiny o Dingodile son sólo recomendables para jugadores expertos.

» **Al principio no todos los personajes están disponibles.** Muchos tendrás que desbloquearlos en Boxes; o bien mediante un Desafío.

PRINCIPIANTE

Estos corredores son los mejores para empezar. Tienen el máximo nivel de Conducción, lo que hace que su manejo sea de lo más sencillo.

ATRIBUTOS

» **Velocidad:** 3/7
» **Aceleración:** 4/7
» **Conducción:** 7/7

PERSONAJES

» **Polar** ❶ (desbloqueado).
» **Pura** (desbloqueado).
» **Ripper Roo** (debes derrotarle en el Modo Aventura).
» **Krunk** ❷ (en Boxes).
» **Velo Verdadero** ❸ (Boxes)
» **Zam** (se compra en Boxes).

INTERMEDIO EQUILIBRADO

Si ya le has "pillado el punto" al juego, pásate a un corredor de este tipo. Con su alto nivel de Aceleración empezarás a conocer las maniobras más arriesgadas en carrera.

ATRIBUTOS

» **Velocidad:** 5/7
» **Aceleración:** 5/7
» **Conducción:** 5/7

PERSONAJES

» **Crash Bandicoot** ❹ (desbloqueado desde el inicio)
» **Dr. Neo Cortex** ❺ (desbloqueado desde el inicio).
» **Komodo Joe** (debes derrotarle en el Modo Aventura).
» **Crash Falso** (para desbloquearlo tienes que conseguir consigue la Gema Morada en el Modo Aventura).
» **Norm Pequeño** (Boxes).
» **Geary** (se compra en Boxes).

INTERMEDIO ACELERADO

¿Tu punto débil son las curvas? Los corredores de esta categoría son tu mejor opción. Gracias a ellos podrás recuperar velocidad después de cada giro. Eso sí: no son tan rápidos como sus competidores, por lo que tendrás que estar atento a los choques y frenazos.

ATRIBUTOS

» **Velocidad:** 4/7
» **Aceleración:** 7/7
» **Conducción:** 3/7

PERSONAJES

» **Coco Bandicoot** ❻ (desbloqueada desde el inicio).
» **Dr. N. Gin** (desbloqueado).


1


2


3


4


5


6

» **Nash** (se compra en Boxes).
» **Pinstripe** (debes derrotarle en el Modo Aventura).
» **Nitros Oxide** (has de derrotarle en el Modo Aventura).
» **N. Trance** (en Boxes).

AVANZADO

¡La crème de la crème! Cuando seas "un as" del juego necesitarás a los corredores más veloces, y pertenecen a esta clase. ¡Pero cuidado! El resto de atributos no son tan elevados y hacen su manejo más complicado, sobre todo en circuitos con muchas curvas. Son la categoría "profesional".

ATRIBUTOS

» **Velocidad:** 7/7
» **Aceleración:** 3/7
» **Conducción:** 2/7

PERSONAJES

» **Tiny Tiger** 7 (desbloqueado).
» **Dingodile** (desbloqueado).
» **Pingüino Penta** (desbloqueable con truco especial).
» **Papu Papu** (debes derrotarle en el Modo Aventura).
» **N. Tropy** (supera sus tiempos en el Modo Contrarreloj).
» **Crunch** (en Boxes).
» **Norm Grande** (Boxes)
» **Zem** (se compra en Boxes).



Cada zona del juego tiene su propio jefe final. Accedes a estos combates al completar todos los circuitos. Para vencerlos tienes que ganarles en una carrera; pero como buenos villanos que son, disponen de todo tipo de artimañas para impedirte la victoria.

RIPPER ROO

» **Zona:** Playa N. Sanity.
» **Circuito:** Tubos de Roo.
Lo peor de este enfrentamiento no es Roo, sino las curvas del circuito. Este jefazo 1 las toma "clavadas", por lo que debes escoger un personaje con un valor alto en Conducción; cualquiera de la categoría Principiante te servirá.

PAPU PAPU

» **Zona:** Las Ruinas Perdidas.
» **Circuito:** Pirámide de Papu.
La escasa visibilidad del circuito puede ser traicionera. Es mejor que no abuses del derrape, ya que podrías chocar o caerte. Debes esquivar también las Pócimas que te arroja Papu Papu 2 para ralentizarte.

KOMODO JOE

» **Zona:** Parque Glaciar.
» **Circuito:** Minas Dragón.
Por si no fuese suficiente con las curvas del circuito, Komodo Joe 3 te lanza sin cesar cajas TNT. Debes permanecer atento para evitar sus "obsequios"; pero el mejor modo de estar a salvo es que te mantengas varios puestos por delante.

PINSTRIPE

» **Zona:** Ciudadela.
» **Circuito:** Pista Zepelín.
Las curvas sin "guardabarros" son la gran amenaza del circuito Pista Zepelín, sobre todo si huyes de este jefazo 4. Debes tomarlas con total precisión si no quieres caer al vacío. En comparación, las bombas de Pinstripe son pan comido.

NITROS OXIDE

» **Zona:** Valle de las Gemas.
» **Circuito:** Estación de Oxide.
El jefe más peligroso te lo pondrá difícil... siempre que no vayas en cabeza. Elige a un corredor de máxima Velocidad y aléjate a tope de Oxide. Mientras no te alcance tendrás la victoria asegurada 5.

»













» 

» ¡Qué sería de *CTR* sin sus armas! Repartidas por toda la pista, estos objetos se obtienen al pasar por una caja con símbolo de interrogación. Pulsa Círculo para escoger arma de inmediato. ¡Y recuerda! Si recoges 10 Frutas Wumpa, potenciarás el arma que lleves equipada en ese momento.

BOMBA DE BOLOS

Un proyectil que se mueve en línea recta y explota al chocar ❶. Si pulsas Círculo antes de que impacte, lo detonarás de forma anticipada. Puedes usarla como arma o bien para romper cajas con objetos. También tiene una versión potenciada... ¡Con tres bombas de bolos!

ESCUDO DE PODER

Un objeto poco común pero de enorme eficacia. El Escudo te protege de cualquier daño, salvo de las caídas y hundimientos. Es de un único uso, ya que desaparece al primer impacto. También puedes dispararlo hacia adelante como si fuese un arma. La versión potenciada del Escudo te protege indefinidamente.

CAJAS TNT

¡Cuidado con ellas! Si pasas sobre una Caja TNT, aterrizará sobre tu cabeza y empezará una cuenta atrás. Si te cae, ponte a saltar hasta que la caja rebote y explote en la pista. Cuando la uses como arma, dispárala tras de ti para que se la "coma" el siguiente corredor. La versión potenciada de la Caja TNT explota al contacto.

POCIONES

Vasijas verdes ❷ que, al impactar contra otro conductor, le hacen girar fuera de control. Una buena táctica es usarlas como trampas; por ejemplo detrás de una caja o sobre un Turbo Pad. La versión potenciada es una poción roja, que afecta a la conducción del rival durante ocho segundos.

TURBO

Un "empujón" de velocidad que dura unos segundos. El Turbo debe usarse sobre todo en tramos rectos, para huir de un Misil o si quieres abrirte paso en zonas complicadas, como barro o hierba. La versión potenciada del Turbo hace que vayas a mucha más velocidad durante más tiempo.

RELOJ N. TROPY

Un arma inusual, reservada para los corredores que vayan en las cabeza. Activar el Reloj hace que el resto de vehículos giren fuera de control durante ocho segundos. El efecto sube hasta los 12 segundos con la versión potenciada.

MISIL TELEDIRIGIDO

¡El arma más preciada! Un cohete que va directo al corredor que esté delante de ti ❸. Debes evitar dispararlos muy cerca de muros u obstáculos, ya que podrían chocar y no impactar con su objetivo. Si te disparan un Misil a ti, puedes interceptarlos disparando hacia atrás el resto de armas. ¡No pierdas de vista los Misiles Triples de la versión potenciada!

ORBE

Similares a los Misiles, pero capaces de superar obstáculos, ya que vuelan sobre el circuito.







La única forma de bloquearlos es con un Escudo o una Máscara. La versión potenciada afecta a todos los corredores que vayan por delante de ti.

INVISIBILIDAD

Vuélvete invisible durante ocho segundos. Un arma perfecta para las Arenas de Combate, además de servir para esquivar Misiles. Pero recuerda: ser invisible no significa que seas invulnerable.

SUPERMOTOR

Si dispones de este objeto, actívalo para conseguir un acelerón turbo durante ocho segundos (doce en la versión potenciada). El Supermotor es perfecto para evitar Misiles o Bombas, pero también para embestir al pobre corredor que vaya por delante.

MÁSCARAS

¡Invoca a Aku Aku para que te ayude! La Máscara gira a tu alrededor ❹ durante ocho segundos, protegiendo tu vehículo a la vez que aumenta tu velocidad. ¡Ni siquiera te ralentizará el barro o el agua!


❹


❶

CIRCUITOS

» ***Crash Team Racing Nitro-Fueled*** abarca varias zonas, que a su vez contienen múltiples circuitos. Las zonas son las "fases" del modo aventura, divididas en una serie de circuitos. Al completar cuatro circuitos se desbloquea la carrera contra el jefe final. Una vez le hayas derrotado, pasarás a la siguiente zona.

» **Cada vez que vences a un jefazo** se desbloquea el modo Contrarreloj de esa zona, los Desafíos CTR y un circuito extra ❶; todos ellos disponibles para nuevas pruebas. También existen varios circuitos especiales, los cuales solo son accesibles al cumplir ciertos requisitos. En cada apartado te indicamos si una pista tiene condiciones especiales.

PLAYA N. SANITY

La primera zona del juego, ideal para familiarizarte con las maniobras más básicas.

CIRCUITOS

» **Cala Crash**

» **Tubos de Roo**


❷

» **Circuito Cloaca**

» **Desafío de Roo**

» **Peñón Calavera** (tras haber vencido a Ripper Roo)

LAS RUINAS PERDIDAS

Cuando salgas de Playa N. Sanity, ignora por el momento el Valle de las Gemas. Avanza hacia el sudeste para entrar en Las Ruinas, una zona más desafiante del juego.

CIRCUITOS

» **Parque de Coco**

» **Templo Tigre**

» **Pirámide de Papu**

» **Cañón Dingo**

» **Desafío de Papu Papu**

» **Ruinas Rabiosas** (tras haber vencido a Papu Papu)

PARQUE GLACIAR

Llegas a esta zona al salir por el nordeste de Ruinas Perdidas. Ojo: las pistas heladas pueden hacerte derrapar sin control.

CIRCUITOS

» **Risco Nevado**

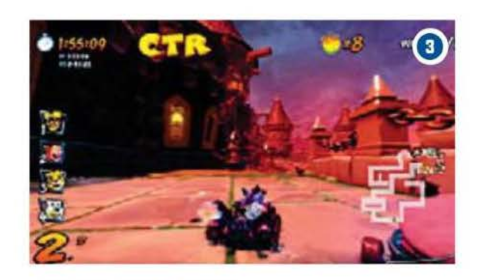
» **Minas Dragón**

» **Paso Polar** ❷

» **Arena de Tiny**

» **Desafío de Komodo Joe**

» **Rodaje Rocoso** (tras haber





CIUDADELA

Esta zona se caracterizada por el diseño arbitrario de sus circuitos, así como por la ausencia de vallado en muchos de ellos. Presta mucha atención al trazado o podrías caerte.

CIRCUITOS

» **Laboratorios N. Gin**
» **Castillo de Cortex** 3 (planta inferior de la zona circular)
» **Pista Zepelín** 4 (planta superior de la zona circular)
» **Estación de Oxide**
» **Desafío de Pinstripe**
» **Jardines Nitro** (tras haber vencido a Pinstripe)

VALLE DE LAS GEMAS

Incluye el circuito contra Nitros Oxide y secciones adicionales, las cuales sólo son accesibles si tienes las Gemas necesarias.

CIRCUITOS

» **Pista Turbo** (con Gemas Roja, Amarilla, Verde, Morada y Azul)
» **Coliseo Derrape** 5 (requiere diez Reliquias de Zafiro)
» **Torneo de la Gema Roja** (con cuatro Fichas CTR Rojas).
» **Torneo de la Gema Verde** (con cuatro Fichas CTR Verdes).
» **Torneo de la Gema Azul** (con cuatro Fichas CTR Azules).
» **Torneo de la Gema Amarilla** (cuatro Fichas CTR Amarillas).
» **Torneo de la Gema Morada** 6 (cuatro Fichas CTR Moradas).
» **Nitros Oxide** (debes derrotar a los cuatro jefes anteriores).

CIRCUITOS LOCALES

Circuitos exclusivos de la Partida Local, y que son versiones actualizadas de pistas clásicas:

» **Isla Infierno**
» **Jungla Juncosa**
» **Reloj Wumpa**
» **Barrio Androide**
» **Avenida Electrón** 7
» **Ruta Submarina**
» **País del Trueno**
» **Templo de Tiny**
» **Valle Meteorito**
» **Ruinas Barin**
» **Fuera del Tiempo**
» **Cadena de Montaje**
» **Autopista Espacial**
» **Pista Retro**

ARENAS DE COMBATE

Pistas del Modo Batalla, que enfrenta a cuatro personas usando las armas del juego. En él se incluyen las modalidades Capturar la bandera, Recoger cristales, Último kart Superviviente y Roba la panceta.

» **Peñón Calavera** 8
» **Ruinas**
» **Pista Rocosa**
» **Jardines Nitro**
» **Estacionamiento**
» **Sótano del Laboratorio**
» **Templo Tumulto**
» **Valle del Norte**
» **Frenesí Helado**
» **Caos Magnético**
» **Tormenta de Arena**
» **Terra-Domo**







» **Todos los circuitos del juego** tienen un atajo, que te permite salvar grandes distancias durante la carrera ❶. Lo mejor es que la mayoría de competidores pasan por alto los atajos, ¡aprovéchalo a tope!

» **La CPU de la consola casi nunca usa los atajos,** con excepción de aquellos más sencillos. Eso significa que siempre dispondrás de ventaja al jugar contra la PS4. Los atajos que requieren maniobras complejas están reservados para jugadores hábiles y "humanos".

» **No todo son ventajas:** si coges mal un atajo puedes caer al vacío o chocar tu vehículo. Usa el atajo sólo si lo conoces bien, si tienes el corredor adecuado o si es muy sencillo.

» **No tienes que usar siempre los atajos,** ni en todas las pruebas del juego. Están indicados sobre todo para competiciones online, pruebas Contrarreloj y las carreras más difíciles.

» **Si tienes problemas con los atajos más difíciles,** usa los objetos del juego. Con 10 Frutas Wumpa tu vehículo será más rápido y saltará más lejos. También puedes sacar partido a objetos como el Turbo o las Máscaras, que también potencian la velocidad de tu kart. Eso sí: en las pruebas Contrarreloj no dispondrás de estos objetos, por lo que tendrás que recurrir al Superderrape.

» **Hay atajos que están escondidos** tras obstáculos, los cuales debes destruir. La gran mayoría de atajos requieren saltar a la vez que aceleras, ya sea por medio del Superderrape o usando el objeto Superturbo.

CALA CRASH

Usa la rampa de madera sobre el lago y salta para coger el Turbo, para así llegar a la cima de la colina con hierba ❷.

TUBOS DE ROO

Cuando llegues a la última curva, a través del esqueleto, salta por la izquierda de la rampa. Usa el Superderrape para atravesar esa zona.

CUEVAS OCULTAS

En la segunda curva tras el estanque de las tortugas. Ve por la zona de las estalactitas, pero ten cuidado al intentar abrirte paso por el barro.

CIRCUITO CLOACA

Primero atraviesa la zona de luz roja, donde el circuito se divide. Ve por la parte exterior de la tubería, a la izquierda, y verás una abertura muy arriba. Para llegar debes saltar a toda velocidad desde la tubería.

PARQUE DE COCO

Tienes que ir colina arriba, en la zona de las flores rosas. La mejor forma es por medio de un Superderrape.

TEMPLO TIGRE

Cuando salgas del primer túnel ❸ sigue el muro de la izquierda, hasta ver una cabeza de piedra con una base de oro. Si golpeas la base con cualquier arma, se retraerá para revelar un túnel secreto.

PIRÁMIDE DE PAPU

» **El primer atajo** de este circuito está justo después de la zona con las plantas piraña. Cuando llegue el desvío a la izquierda verás una columna con el rostro de Papu: llega »













» a ella a través del agujero que hay en el muro (lo verás en el desvío de la derecha).

» **El segundo atajo** viene justo después del anterior. Tienes que saltar por la izquierda desde las escaleras y déjate caer.

» **El tercer atajo** está en el último desvío, justo en la rampa que verás poco antes. Utiliza el Superderrape en dicha rampa para girar hacia la derecha en el aire: de ese modo te "ahorrarás" el último desvío.

RISCO NEVADO

» **Otro circuito con varios atajos,** uno de ellos justo en la primera curva. Ve por la zona empedrada de la izquierda, atravesando la nieve 4. Si no dispones de un Turbo, puedes usar un Superderrape.

» **El segundo está en el primer lago helado.** Busca un banco de nieve a la izquierda, para pasar por encima del río. Deberás saltar en velocidad turbo.

» **Los atajos tercero y cuarto** están justo antes del puente colgante. Cuando te estés aproximando, busca a la izquierda dos vallas de madera: salta sobre ellas.

MINAS DRAGÓN

Tras pasar por la cueva del lago entrarás en la pasarela de madera 5. Mientras la estés atravesando, fíjate en el vagón minero: usa una Máscara para seguir los raíles y entrar en el atajo, por la derecha.

PASO POLAR

» **El primer atajo** está en la zona "acuática". Salta hacia la derecha desde la primera Rampa Turbo. Necesitarás hacer un Superderrape para llegar.

» **El segundo atajo** se encuentra en la cueva de las dos focas. Mantén la máxima velocidad (por medio de un Superderrape) y salta desde la rampa, por encima del muro.

CASTILLO DE CORTEX

En el desvío con las ventanas color cian. Salta desde la rampa a máxima velocidad, girando hacia la izquierda y caerás en una pasarela de madera.

LABORATORIOS N. GIN

Salta hacia la derecha, desde la rampa Turbo Pad que hay al final del circuito.

PISTA ZEPELÍN

Poco antes del final del circuito hay una curva de 180 grados. Necesitas la máxima velocidad para saltar sobre la barrera, y derrapar en el aire para mantener el impulso.

PISTA TURBO

Simplemente, conduce a través de la hierba en los últimos desvíos del circuito 6.

PISTA RETRO

Como es un circuito casi idéntico a Pista Turbo, también lo son los atajos. Tienes que buscar la zona con hierba, hacia el final del recorrido.

COLISEO DERRAPE

En la primera curva debes ir a través de la hierba. Haz lo mismo siempre que veas una zona "con césped" a lo largo de todo el Coliseo Derrape.

ISLA INFIERNO

Se encuentra justo al inicio del circuito. Ve a la izquierda del puente y llegarás a una zona embarrada, desde la que saltar a otra parte con hierba.







JUNGLA JUNCOSA

Tras la segunda "caída" 7, ve por el saliente de piedra de la derecha. Tienes otro atajo en el puente: salta desde la segunda rampa para caer en un puente más pequeño.

RELOJ WUMPA

Cuando la flecha amarilla te indique que vayas a la izquierda, pasa por debajo de ella. El segundo atajo está en una rampa de madera, a la derecha del circuito. Salta sobre ella a toda velocidad.

BARRIO ANDROIDE

En la sección en espiral, busca una abertura en el muro. Cruza las plataformas de cristal.

AVENIDA ELECTRÓN

Fíjate bien cuando veas las "paredes-láser". Salta desde la rampa de la derecha y gira para así saltarte el desvío.

RUTA SUBMARINA

El atajo está en la zona de las rampas Turbo Pad, más allá de los tentáculos. En la tercera

TEMPLO DE TINY

Más allá de la zona electrificada, busca una vía empedrada. Salta por la izquierda para caer sobre otra pasarela.

RUINAS BARIN

El atajo está justo al final del circuito, saltando por la derecha de la rampa (la que está junto a las cajas con símbolo de interrogación).

VALLE METEORITO

Al final del circuito hay una rampa de madera. Gira a la derecha y busca una flecha, cerca de un Turbo Pad. Hay una abertura en el muro sobre la cual puedes saltar 8.

FUERA DEL TIEMPO

» **El primer atajo requiere que hagas un Superderrape** desde las rampas de madera.

» **El segundo** está en el desvío justo después del primer atajo. Acelera por la parte más elevada del circuito.

» **El tercero** es a mitad de recorrido. Cuando salgas del escenario helado, salta la izquierda

CADENA DE MONTAJE

El primer atajo está en la zona embarrada, en el primer desvío. Deberás que abrirte paso con Turbo o usando un Superderrape. Tienes otro atajo al salir de la fábrica 9, a través de un agujero a la izquierda (pasando los dos Turbo Pads).

AUTOPISTA ESPACIAL

Este circuito tiene una sección "rocosa". Nada más salir del portal de esa zona, salta por la izquierda. Desde ahí debes saltar de nuevo hasta llegar a la sección de los láseres.

CIRCUITO CREPÚSCULO

» **El primer atajo** está a la derecha del desvío inicial. Salta a la izquierda, a través de la abertura en el muro.

» **El segundo** está en la sección "arabesca". Cuando llegues al segundo Turbo Pad, salta hacia la izquierda, con cuidado de no chocar con los muros.

» **El tercer atajo** está en esa misma sección del circuito. Tras el giro de 90 grados de la parte central, busca un Turbo Pad y

» BOXES Y GRAN PREMIO

BOXES

» La tienda del juego te permite comprar de todo, desde nuevos corredores a skins o karts. Todos estos elementos se compran con Monedas Wumpa, por lo que debes estar atento a conseguir la mayor cantidad posible.

» La lista de productos disponible incluye personajes, skins, karts, vinilos, ruedas y pegatinas. Los objetos se refrescan cada 24 horas, pero eso no significa que se "pierdan": entran en otra rotación y volverás a verlos más adelante.

» Recuerda: todos los objetos de Boxes son cosméticos ❶. Ninguno de ellos te dará una ventaja especial, ni siquiera los personajes, ya que todos tienen las mismas características (dentro de su categoría).

MONEDAS

» Por suerte las Monedas no requieren microtransacciones, sino que se pueden obtener simplemente jugando. Conseguirás gran cantidad de Monedas al superar circuitos en el Modo Aventura. Completa sus retos y vence a los jefes para acumular un buen botín. Necesitarás que tu PS4 esté siempre conectada a Internet.

» La cantidad de Monedas que ganes depende de varios factores: tu posición final, el nivel del circuito, si hay algún multiplicador activo o si tienes alguno de los trucos activado. Este último punto es crucial: si has introducido algún código no recibirás Monedas.

» Cada nivel de un circuito se corresponde con un premio básico. Hay cuatro niveles, que incluyen recompensas de 20, 40, 60 y 80 Monedas como recompensas. Todas estas cantidades se multiplican al jugar online, por tiempo limitado. Tu posición al final de la prueba determina qué cantidad de Monedas vas a ganar. Si quedas en primera posición te llevarás el 100% del premio; el 90% si eres segundo; el 85% si eres tercero y un 75% para el resto de posiciones. En las Arenas de Combate el vencedor se lleva todo el premio, mientras que el resto de jugadores recibe un 75% de Monedas

GRAN PREMIO

Gran Premio (o Grand Prix) es una serie de eventos de temporada, que llegarán al juego de forma progresiva, por medio de actualizaciones. En los eventos del Gran Premio ganas Monedas y Puntos Nitro.

» A medida que ganes Puntos Nitro se llenará un indicador. Al hacerlo podrás desbloquear recompensas como skins ❷, karts especiales, objetos de personalización y hasta un nuevo personaje cada temporada. » Recibirás Puntos por superar pruebas, en base a tu rendimiento o simplemente por participar. Sigue de cerca las clasificaciones: si estás entre los mejores pilotos, obtendrás recompensas adicionales.





DESAFÍOS

¿QUÉ SON?

» **Los Desafíos son retos especiales** para todo tipo de jugadores. Hay una cantidad ingente, que puede cambiar cada semana o cada día. Consisten en cumplir una serie de condiciones concretas en varias carreras y modos de juego.

» Los retos que plantean los Desafíos son sencillos, ¡aunque no todos son fáciles de lograr! Pueden ser pruebas como empezar 10 carreras con un acelerón, completar un circuito en un tiempo marcado, hacerte con una cantidad determinada de objetos, jugar varias veces con un mismo personaje...

» **Hay Desafíos de Gran Premio**, Desafíos rápidos, temáticos (centrados en un circuito en concreto) y hasta para "profesionales". También existen desafíos por tiempo limitado, como diarios o semanales.

DESAFÍOS DEL MODO AVENTURA

Los Desafíos de esta categoría ❶ **se desbloquean** cada vez que completas una zona; es decir: al acabar las cuatro carreras básicas y tras derrotar al Jefe Final. Se dividen en dos categorías: Desafíos CTR y Carrera por la reliquia.

» **Desafíos CTR:** gana una serie de carreras ❷ recogiendo las letras C-T-R. Puedes coger las letras en el orden que prefieras. Memoriza su posición, ya que las letras están siempre en el mismo lugar.

» **Carrera por la reliquia:** en estas pruebas encontrarás una serie de cajas en el circuito, con un 1, un 2 o un 3. Al romper la caja, el tiempo se "congelará" durante los segundos indicados. Si coges todas las cajas obtendrás una reducción de tiempo extra. Cada vez que completes un circuito con un tiempo récord, recibirás una reliquia como premio. Cuanto mejor sea tu tiempo, más valiosa será la reliquia.

DESAFÍOS PROFESIONALES

Sólo para corredores expertos. Estos retos mensuales son mucho más difíciles que el resto; por ejemplo, acabar en primera posición yendo marcha atrás, o ganar una carrera en la última vuelta, habiendo empezado en última posición ❸. Las recompensas oscilan entre los 250 y los 750 Puntos Nitro.

DESAFÍOS LOCALES

Si entras en el modo Partida Local podrás acceder a dos categorías especiales de Desafíos: Contrarreloj y Desafíos de cristales. ¡Ojo! A pesar de tener condiciones similares, estos Desafíos son independientes de las Carreras por la reliquia.

» **Contrarreloj:** tú en solitario, frente al circuito, para superar los mejores tiempos. No hay otros corredores que te entorpezcan, pero tampoco dispondrás de objetos. Y si superas los tiempos de N. Tropy, desbloquearás este personaje.

» **Desafíos de cristales:** ¿estás listo para un auténtico reto? Estos desafíos te trasladan a un gran escenario, que debes explorar hasta encontrar 20 cristales. Dispones de un tiempo muy limitado para obtenerlos todos; por suerte, los cristales siempre se encuentran en el mismo lugar. ¡Y ten mucho cuidado con las trampas! »







» # TRUCOS

CÓMO FUNCIONAN

» **¡Los Trucos son un clásico de CTR!** Para activarlos tienes que ir al menú principal y mantener presionados los gatillos L1 y R1. Sin soltar esos botones, a continuación debes introducir la combinación correspondiente al truco que desees activar.

» **Los trucos te otorgan ventajas especiales** durante todas las partidas, salvo en el modo Aventura. Si has introducido un código, se desactivará al entrar en dicha modalidad.

» **Estos códigos funcionan de manera automática,** una vez son introducidos. En caso de que alguno de ellos no se active, ve al menú Récords y regresa luego al menú principal.

» **¡Ah! Recuerda que, si introduces un truco,** los Logros, Trofeos y Recompensas quedarán desactivados.



CÓDIGOS

» **Súper Turbo Pads:** tienes que teclear Triángulo, Derecha, Derecha, Círculo, Izquierda.

» **Aku Aku infinito:** Izquierda, Triángulo, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Abajo.

» **Bombas infinitas:** Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda.

» **Turbos infinitos:** Triángulo, X, Derecha, Izquierda, Izquierda, Triángulo, X.

» **Carreras de una vuelta:** Abajo, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.

» **Personaje invisible** ❶: debes teclear Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba.



» **Superturbo infinito** ❷: debes teclear Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Abajo.

» **Pista helada** ❸: Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Círculo, Triángulo, Abajo.

PARA DESBLOQUEAR A PINGÜINO PENTA

Este personaje oculto no está entre los 25 disponibles. Tras desbloquear a un personaje oculto: Pingüino Penta. Ya podrás escogerlo en todos los modos del juego, así como personalizarlo a tu gusto.

» **Para acceder a Penta debes ir al menú principal del juego.** Sin salir de esa pantalla, mantén presionados los gatillos L1+R1 y pulsa Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Arriba.



TROFEOS

PLATINO

¡HALA! Consigue todos los Trofeos que hay en el juego.

ORO

BABOSA DE GASMOXIA: Supera todos los tiempos de Nitros Oxide en Contrarreloj.
AS DE LA GALAXIA: Gana a Nitros Oxide en Modo Aventura de una vez por todas.

PLATA

COLECCIONISTA DE RELIQUIAS: Consigue todas las reliquias del Modo Aventura.
COLECCIONISTA DE GEMAS: Debes conseguir todas las gemas del Modo Aventura.
AS DEL DERRAPE: Usa tres cargas de turbo, cinco veces consecutivas en carrera.
COLECCIONISTA DE FICHAS: Consigue todas las fichas CTR del Modo Aventura.
¡TOMA YA! Completa el Modo Aventura en Difícil.
DOMINIO DEL TIEMPO: Tienes que superar todos los tiempos de N. Tropy en Contrarreloj.
NITROSTALGIA: Gana todos los circuitos, tanto CTR como CNK.
IMPARABLE: Efectúa una vuelta entera con turbo.
¿ESTAMOS TODOS? Tienes que desbloquear todos los personajes del juego original.
DESAFÍO INTERESTELAR: Gana a

BRONCE

BUEN COMIENZO: Gana una carrera en Modo Aventura.
MÁS LOCO QUE RIPPER: Gana a Ripper Roo en Modo Aventura.
YO DEPRISA, TU DESPACIO: Gana a Papu Papu en el modo Aventura.
AKOMÓDATE: Gana a Komodo Joe en Modo Aventura.
BÚSCATE UN TRABAJO: Gana a Pinstripe en Modo Aventura.
EXPLORANDO LA ARENA: Completa desafío de cristales en Modo Aventura.
CALDERILLA: Gana desafío CTR en Modo Aventura.
VELOCISTA: Gana carrera por la Reliquia en Modo Aventura.
¡BU-YA, ABUELA! Gana un torneo en Modo Aventura.
POR LOS PELOS: Gana una carrera con una diferencia de 0,3 segundos o menos.
¡BUM! Tienes que acertar a dos rivales con una bomba.
¡SUPERACELERÓN! Efectúa un Superacelerón.
ORO EN ESQUIVAR: Gana un desafío de jefe sin que te alcance ningún potenciador.
DERRAPISTA: Efectúa 15 derrapes seguidos en carrera.
¡QUEMANDO RUEDA! Impúlsate con derrapes 500 veces.
HIPERVELOCIDAD: Gana habiendo comenzado la última vuelta en último lugar.
RETROVISIÓN: Tienes que bloquear un misil con una poción,

TALENTO NATURAL: Gana una carrera sin potenciadores.
NADIE SE ME ESCAPA: Debes acertar los tres misiles de un potenciador de misil triple.
EXPERIENCIA ARMAMENTÍSTICA: Usa todos los potenciadores una vez (carreras y combates).
SALTOS Y MAZMORRAS: Usa el atajo de Castillo de Cortex.
OBSTÁCULO ÁRTICO: Usa el atajo de Paso Polar.
TODOTERRENO INVERNAL: Usa todos los atajos de Risco Nevado en una única carrera.
ACROBACIAS PIRAMIDALES: Usa todos los atajos de Pirámide de Papu en una única carrera.
SALTO DEL CHARCO: Utiliza el atajo de Cala Crash.
RUTA TURÍSTICA: Utiliza el atajo de Circuito Cloaca.
¡DÉJAME ENTRAR! Utiliza el atajo de Templo Tigre.
MINERÍA VELOZ: Usa el atajo de Minas Dragón sin ser aplastado.
¡CONOZCO EL CAMINO! Consigue todos los trofeos de atajos.
¡A TOPE! Usa todos los potenciadores a tope, al menos una vez (en carreras y combates).
¡DOMINIO! Gana una partida de cada tipo de batalla.
¡QUITA, QUITA! Líbrate del TNT.
ALQUIMISTA: Acierta con una poción a un rival.
ASÍ ME GUSTA A MÍ: Personaliza al menos una vez tu vehículo.
¡CÓMO BRILLA! Tienes que completar todos los Desafíos de